WAFFEN

Inhalt	Seite
Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	1
Liste der Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	2
Pfeil- und Schleuderwaffen	5
Liste der Pfeil- und Schleuderwaffen	6
Schusswaffen	7
Liste der Schusswaffen	10
Liste für Munition und Geräte	12
Explosivwaffen	14
Liste der Explosivwaffen	15
Beschreibung der Waffen	18

Waffen verursachen unterschiedlich viele TP. In den Formeln drückt sich das wie folgt aus:

- Beispiel Axt = 6 / 9 / 9+W12
  - Erläuterung: Ein normaler TW bewirkt 6 TP, ein guter TW 9 TP und ein meisterhafter TW 9 + W12 TP.
- Beispiel Dynamit = 20 TP (5 x 5 m) – 10 TP (7 x 7 m) – 5 TP (11 x 11 m)
  - Erläuterung: Die Explosion bewirkt unabhängig vom TW im Zentrum von 5 x 5 m 20 TP, im Streufeld von 7 x 7 m 10 TP und im Umkreis von 11 x 11 m 5 TP.

- Für den Umgang und Besitz von Waffen gilt das Waffengesetz der jeweiligen Länder.

1. Nahkampfwaffen und Wurfwaffen

- **Nahkampf**: Nahkampf (NK) ist ein Talent und ist zugleich in den Kampfregeln die Bezeichnung für den unmittelbaren Kampf mit handhabbaren Waffen oder körperliche Waffen, die vom Kämpfer aus zum Einsatz kommen.
  - Als körperliche Waffen gelten auch Angriffe wie durch Tritte, Schläge, den Kopfnuss oder Kampfkunst-Angriffe.

- **Klingenwaffen**: Zu den Klingenwaffen gehören Hieb- und Stichwaffen, bzw. sämtliche scharfkantige Waffen, die ins Fleisch schneiden oder stechen. Hierzu zählen auch spitze und reißerische Waffen von Tieren.
  - Einige Klingenwaffen (z. B. die Axt) werden als Schlagwaffen geführt. Die Auswirkungen sind jedoch in der Trefferliste unter Klingenwaffen aufgeführt.

- **Schlagwaffen**: Es handelt sich um stumpfe Waffen, bei der die Kraft des Schlages genutzt wird, um einen Schaden zu erzielen.
  - Einige Waffen haben eine stumpfe oder spitze Seite (z. B. der Hammer). Die Auswirkungen sind darum in der Trefferliste unter Schlagwaffen oder Klingenwaffen zu finden, je nachdem mit welcher Seite man zuschlägt. Ein Hammer wird dennoch als Schlagwaffe geführt, auch wenn man mit der spitzen Seite zuschlägt.

- **Wurfwaffen**: Einige Waffen lassen sich werfen (z. B. Messer). Sofern es sich nicht um eine spezielle Wurfwaffe handelt, muss mit einem einfachen Würfelwurf ermittelt werden, ob der Stil oder die Klinge das Ziel erreicht. Würde man beispielsweise mit einem einfachen Messer werfen und es trifft lediglich der Stil, richtet das je nach TW, 1 / 2 / 2+W6 TP an.

- **ST-Wert**: Wer in ST einen Wert von mind. 15 hat, kann einen Powerschlag oder Powerwurf einsetzen, wodurch der Schlag oder der Wurf verstärkt wird. Hierfür muss zuvor der TW auf ST gelingen, der eine konzentrierte Kognition darstellt.
  - Ab dem Wert 15 richtet der Powerschlag + W4 TP mehr an,
  - ab dem Wert 18 richtet er + W6 TP mehr an.

- **Talentwerte 15 und 18**: Die Kampftalente (auch WF) richten ab dem Wert 15 + 1 TP mehr an und ab dem Wert 18 + W6 TP.

2. Liste der Nahkampfwaffen und Wurfwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in €
Axt	Schweres Hackwerkzeug; 6 / 9 / 9+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden.	SCHLW	1 – 2 m	30,00
Baseball-schläger	Sport-Schlagwaffe aus Holz oder Leichtmetall; 5 / 6 / 6+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt, sonst – 2 WM.	SCHLW	1 m	25,00
Beil / Wurfbeil	Leichtes Hackwerkzeug; 5 / 7 / 7+W12 TP; ein Wurfbeil trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt.	SCHLW WF	1 m geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP	20,00 Wurfbeil: 50,00
Biss (Kleintier / großes Tier)	Der Biss eines Kleintiers stammt von größeren Nagetieren oder kleinen Säugetieren; der Biss von größeren Tieren stammt von starken Hunden, Werwölfen usw. Kleintier: 3 / 4 / 4+W12 TP; großes Tier: 4 / 6 / 6+W12 TP.	NK	1 m	/
Bumerang	Wurfwaffe aus Holz oder Leichtmetall; 3 / 4 / 4+W6 TP; der Bumerang kehrt zum Werfer zurück.	WF	1 – 100 m	50,00
Degen	Auf den Stich ausgelegte Klingen-Sportwaffe; 3 / 4 / 4+W12 TP.	KLW	1 m	200,00
Dolch	Kurze mehrschneidige Stichwaffe; 4 / 6 / 6+W12 TP; wird auch als Ritualwerkzeug genutzt; Sammlerstücke können weitaus teurer sein.	KLW	1 m	50,00
Ellbogen-schlag	Körperlicher Kampfeinsatz mit dem Ellbogen; muss ein konzentrierter Schlag sein; 2 / 3 / 3+W6 TP.	NK (WS)	1 m	/
Faustschlag	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	1 m	/
Forke	Landwirtschaftliches Gabelwerkzeug; 5 / 6 / 6+W12 TP wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	50,00
Fußtritt	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	1 m	/
Garotte	Strangulationsseil, bestehend aus einem Seil mit zwei Enden mit Handschlingen; 2 TP / 3 TP und Schock / 3+W12 TP und 2 Schocks; Doppelaktion mit TW auf MOT und ST; je Aktion muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig; wird mit 2 Händen geführt.	MOT + ST	1 m	20,00
Hammer	Werkzeug; 4 / 5 / 5+W6 oder 4 / 5 / 5+W12 TP; stumpfe Seite = Schlagwaffe; spitze Seite = Klingenwaffe.	SCHLW	1 m	20,00
Haumesser	Buschmesser; Machete; 5 / 7 / 7+W12 TP.	SCHLW	1 m	30,00
Horn	Horn eines kräftigen Tieres (z. B. eines Bullen); 5 / 7 / 7+W12 TP.	NK	1 m	2,50
Hufschlag	Hufschlag eines Tieres (z. B. ein Pferd); 5 / 6 / 6+W6 TP.	NK	1 m	/
Kampf-messer	Großes Militärmesser; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	1 m	40,00
Kampfschuh	Besonderes festes Schuhwerk für Einsätze; 2 / 3 / 3+W6 TP; + 4 BS / + 6 RS.	NK	1 m	180,00
Kette	Metallische mehrgliedrige Kette; 3 / 4 / 4+W6 TP; lange Kette wird mit 2 Händen geführt.	SCHWW	1 – 2 m oder 2 – 4 m	20,00 40,00
Kettensäge	Motorisierte Sägekette; 8 / 10 / 10+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf SCHLW – 2 WM; benötigt ½ l Benzin für ca. 1 Std.	SCHLW	1 m	120,00

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in €
Keule	Keule aus massivem Holz oder Knochen; große Keule wird mit 2 Händen geführt; kleine Keule: 3 / 4 / 4+W6 TP; große Keule: 4 / 5 / 5+W6 TP.	NK	1 m	Klein: 15,00 Groß: 20,00
Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock	Schlagwaffe aus Holz, Plastik oder Leichtmetall; 3 / 4 / 4+W6 TP; Schlagstock dient als Schutzwaffe.	SCHLW	1 m	Schlag- stock: 25,00
Kopfnuss	Mit dem eigenen Kopf zuschlagen; 2 / 3 / 3+W6 TP; 1 TP Selbstschaden.	NK	1 m	/
Kralle	Kralle eines starken Tieres; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	1 m	/
Kurzschwert	Kleines Schwert mit kurzer Klinge (z. B. Sax); 4 / 7 / 7+W12 TP.	KLW	1 m	100,00
Kurzspeer	Archaische kurze Speerwaffe; 4 / 7 / 7+W12 TP; kann beim Stechen mit einer Hand geführt werden.	KLW WF	2 m geworfen: 15 m; danach je m – 1 TP	150,00
Kusarigama	Kettenwaffe mit Sichel und Kugel; Sichel: 3 / 5 / 5+W12 TP; Kugel: 4 / 5 / 5+W6 TP; Kugel mit Stacheln: 4 / 6 / 6+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW SCHWW (MOT)	Sichel: 1 m Kette und Kugel: 2 m	200,00
Messer / Wurfmesser	Handliche Klingenwaffe; Werkzeug; 3 / 5 / 5+W12 TP; ein Wurfmesser trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt.	KLW WF	1 m geworfen: 10 m	Arbeits- messer: 25,00 Wurf- messer: 30,00
Morgenstern	Archaischer Sternhammer mit Metallspitzen; 6 / 8 / 8+W12 TP.	SCHLW	1 m	150,00
Nunchaku	Handhabbare Waffe (ehem. Dreschflegel); Holz- o. Metallstangen verbunden durch kurze Kette; Holzstangen: 4 / 5 / 5+W6 TP; Metallstangen: 5 / 6 / 6+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt.	SCHWW	1 m	Holz: 25,00 Metall: 30,00
Peitsche	Stab mit peitschendem Lederriemen; 2 / 3 / 3+W12 TP; nötige Aktionen: Ausholen und peitschen; auch als Doppelaktion möglich, dann TW auf MOT und SCHWW; ab dem Wert 15 lassen sich auch Objekte zu sich heranziehen (in einer nächsten Aktion).	(MOT+) SCHWW	2 m	50,00
Prothese	Künstliche Gliedmaße; 2 / 3 / 3+W6 TP; Basis-Prothese verursacht – 2 WM und die ersten W6 Abenteuer zusätzlich – 2 WM; Prothese mit moderner Technologie verursacht keine WM, nur die ersten W6 Abenteuer – 2 WM; extremer Einsatz kann – 1 LE fordern.	NK	1 m	Basis: 7.500,00 Technisch: 35.000,00
Raben-schnabel	Archaischer Reiter-Kriegshammer mit flacher und spitzer Seite; stumpfe Seite: 5 / 7 / 7+W6 TP; spitze Seite: 5 / 7 / 7+W12 TP; großer Rabenschn.: 6 / 8 / 8 +W6 / +W12 TP. großer Rabenschn. wird mit 2 Händen geführt.	SCHLW	kleiner Rabenschnabel: 1 m; großer Rabenschnabel: 1 – 2 m	klein: 150,00 groß: 200,00
Rammen	Körperlicher Einsatz; 1 / 2 / 2+W6 TP; der Geschubste gerät 1 m weit fort; Betroffener kann hin- oder irgendwo gegenfallen; (er erleidet dadurch erneut 1 oder W6 TP); (evtl. können Dinge aus seinen Händen fallen).	NK	1 m	/
Rasierklinge	Kleines Metallblatt zum Rasieren; 1 / 3 / 3+W12 TP; (zum Rasieren wird das Talent FM genutzt).	NK	1 m	0,10

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in €
Rasier-messer	Ausfaltbares Kurzmesser zum Rasieren; 2 / 4 / 4+W12 TP; (zum Rasieren wird das Talent FM genutzt).	KLW	1 m	3,50
Rohr	Metallstange, z. B. Heizungsrohr. 5 / 6 / 6+W6 TP.	SCHLW	1 m	7,00
Säbel	Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe; 5 / 7 / 7+W12 TP; Sammlerstücke können weitaus teurer sein.	KLW	1 m	150,00
Sai	Kurze gabelförmige Stichwaffe; kann gegnerisches Schwert brechen; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	1 m	50,00
Schild	Hölzerne oder stählerne Schutzwaffe; 2 / 3 / 3+W6 TP; kann auch zum Rammen (als Schlagwaffe) genutzt werden; je nach Material besitzt er BS und RS.	SCHLW	1 m	50,00 – 200,00
Schlag-handschuh	Handschuh mit Metallkügelchen; 2 / 3 / 3+W6 TP; Handhabungen werden – 1 WM.	NK	1 m	20,00
Schlagring	Metallische Handwaffe für den Faustschlag; 3 / 4 / 4+W6 TP; Handhabungen werden – 2 WM.	NK	1 m	20,00
Schürhaken / Kuhfuß	Eisenstange zum Feuerschüren; Nageleisen zum Aufstemmen bzw. zum Herausreißen von Metallnägeln; 4 / 5 / 5+W12 TP.	SCHLW	1 m	30,00
Schwert	Klassische Hieb- und Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; sollte mit 2 Händen geführt werden; wenn mit einer Hand, muss der TW auf ST gelingen, sonst wird die Handhabung – 2 WM.	KLW	1 m	150,00
Sense	Landwirtschaftliches Grasschneidegerät; 5 / 7 / 7+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW	2 m	50,00
Shuriken	Wurfstern; 3 / 5 / 5+W12 TP.	KLW WF	Nahkampf: 1 m; geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP.	30,00
Skalpell	Kleine Metallklinge mit Griff für chirurgische Arbeiten; 2 / 3 / 3+W12 TP; zum Operieren wird das Talent FM verwendet.	KLW (FM)	1 m	5,00
Stein	Silizium-Brocken; 3 / 4 / 4+W6 TP	NK WF	geschlagen: 1 m; geworfen: 10 m; danach je m – 1 TP;	/
Stilett	Kurze Stichwaffe mit schlanker Klinge (Rarität); 4 / 6 / 6+W12 TP; Sammlerstücke können weitaus teurer sein.	KLW	1 m	50,00
Streitflegel	Archaische Flegelwaffe mit Kette und Metallkugeln mit Spitzen; 6 / 8 / 8+W12 TP; Sammlerstücke können weitaus teurer sein.	SCHWW	2 m	150,00
Streitkolben	Archaischer Stab mit gefächertem Metallkopf; 5 / 7 / 7+W6 TP; Sammlerstücke können weitaus teurer sein.	SCHLW	2 m	100,00
Taser-Viehtreiber	Elektroschockgerät in Form einer langen Gabel; wird direkt an das Vieh gehalten; je Schockstoß – 1 LE und evtl. ein Schock; bis zu 50 Schockstöße möglich; Akku austauschbar oder aufladbar.	FK	1 m (Direktkontakt)	150,00
Würgen	Körperliche Würgeattacke; normale Attacke: 1 TP gute Attacke: 2 TP und Schock; meisterhafte Attacke: 2+W6 TP und 2 Schocks; je Aktion muss dem Opfer, ab einer guten Attacke, der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig.	ST	1 m	/

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in €
Wurfspieß	Kurzer Wurfspeer; mit Seil zum Einholen; wird zum Angeln genutzt; 4 / 6 / 6+W12 TP	NK WF	1 m. 10 m; danach je m – 1 TP.	100,00

3. Pfeil- und Schleuderwaffen

Pfeil- und Schleuderwaffen sind natürliche Fernkampfwaffen.

- **Bögen**: Bögen verschießen Pfeile. Sie werden mit dem Talent „FK" geführt. Auch die Zwille wird mit diesem Talent geführt.
  - Pfeilwaffen sind lautlos.
  - Ab dem Wert 12 kann der Charakter Bögen ohne Armschutz nutzen, ansonsten erleidet er beim Schießen durch die Sehne am Halte-Arm – 1 TP.
  - Ab dem Wert 12 kann der Charakter über Hindernisse hinwegschießen und somit dahinterliegende Ziele treffen.
  - Pfeile können auch brennend verschossen werden. Beim Anzünden eines Brandpfeiles, wird der in Brandmittel getränkte Pfeil ins Feuer gehalten, nachdem er bereits im Bogen eingespannt ist. Es ist also eine neue und weitere Aktion nötig, bevor der Pfeil dann abgeschossen werden kann.

- **Bola, Schleuder und Zwille**: Fernkampfwaffen, mit denen Kugeln oder Steine geschleudert oder verschossen werden.
  - Bei der Bola und bei der Schleuder wird die Waffe erst in der Luft geschleudert und in der nächsten Aktion dann fortgeschleudert (TW auf SCHWW). Dies ist auch in einer Doppelaktion möglich. Dann wird erst ein TW auf MOT ausgeführt, dann der TW auf SCHWW. Möchte man Zielen, macht man das in einer Doppelaktion während des Schleuderns, also TW auf SINN und MOT und in der nächsten Aktion wird die Waffe bzw. die Munition fortgeschleudert.
  - Bei der Bola sind die Steine eingebettet. Die Bola verbleibt am Zielort.
  - Bei der Schleuder verbleibt der Stein am Zielort. Die Schleuder kann nachgeladen werden.
  - Die Zwille wird mit dem Talent FK geführt. Sie verschießt Steine oder Kugeln.
  - In der Trefferliste findet sich die Bola unter Schlagwaffen, Schleuder und Zwille finden sich unter Pfeil- und Schleuderwaffen.

- **Blasrohr**: Durch einen hohlen Stab wird ein kleiner Pfeil oder eine Kugel ausgepustet.
  - Das Blasrohr wird mit zwei Händen gehalten.
  - Ausgepustet wird der Pfeil (oder die Kugel) mit dem TW auf MOT.
  - Die Pfeile können mit Gift getränkt sein.

- **Nachladen**:
  - Die Ladezeiten sind unterschiedlich.
  - Mit einem FM-Wert von mind. 18 dauert das Laden insgesamt nur halb so lange (es wird gerundet).
  - Nach den verbindlichen ersten Aktionen (vor dem Plus) ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen der Ladevorgang noch dauert. Der Spieler kann sich dann auch entscheiden, den Ladevorgang abzubrechen.
  - Der Ladevorgang kann durch Doppelaktionen nicht schneller ausgeführt werden, aber die letzte Aktion des Ladens kann dadurch mit einem Schuss kombiniert werden.

- **Talentwerte 15 und 18**: Die Kampftalente richten ab dem Wert 15 + 1 TP mehr an und ab dem Wert 18 + W6 TP.

- **Reichweite**: Die angegebene Reichweite ist die effektive Reichweite. Der Schuss verliert danach je m – 1 TP.

- **Ausweichen / Parieren**: Auf Schüssen von Fernkampfwaffen kann man nur parieren, wenn diese unter 100 m/Sek. schnell sind und der Parierende in REFL mind. den Wert 18 hat. Hierfür muss zunächst der TW auf REFL gelingen und dann der entsprechende TW, mit dem auf den Schuss reagiert werden soll.
    - Pfeilschüssen von Bögen und Pfeil- und Kugelschüssen von Blasrohren fallen unter diese Regel.
    - Auf den Wurf einer Bola kann man mit jedem Wert in REFL parieren.
    - Schleuder-, Zwillen-Munition, Armbrust-Bolzen und Compound-Pfeile fliegen schneller als 100 m/Sek. Auf solche Schüsse kann man zunächst nicht parieren.
    - Ausnahme: Beherrscht man die aktivierte Psinetik „Superagilität", kann man auf alle Schüsse parieren, wenn der TW auf REFL gelingt.

4. Liste der Pfeil- und Schleuderwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in €
Blasrohr	Geräuscharme Betäubungswaffe; dient eigentlich zur Vogeljagd; Pfeil: 1 / 1 / 1+W6 TP; Kugel: 1 / 2 / 2+W6 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; lässt sich ab REFL 18 parieren; Ladezeit: 1+W4 Sek.	MOT	10 m	50,00
Bola	Wurfwaffe, eigentlich zum Fangen von Tieren; drei Seile mit eingebundenen Steinen; 4 / 5 / 5+W6 TP; Doppelaktion möglich: erst schwingen, dann abwerfen; die Bola umschlingt das Objekt und verbleibt vor Ort; auf die Bola kann man parieren.	(MOT+) SCHWW	20 m; danach je m – 1 TP	30,00
Compound-Armbrust	Hochleistungs-Compound-Armbrust; 5 / 8 / 8+W12 TP; geräuscharm; verschießt Bolzen; muss mit 2 Händen geführt werden; transportabel mit eingelegtem Bolzen; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 10+W10 Sek.; gilt in Deutschland als Sportwaffe.	FK	40 m; danach je 10 m – 1 TP	900,00
Compound-Bogen	Bogen mit aufrollbaren Sehnen; 5 / 8 / 8+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; transportabel mit eingelegtem Pfeil; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 1+W4 Sek; gilt in Deutschland als Sport- und Jagdwaffe.	FK	50 m; danach je 20 m – 1 TP	1.000,00
Flachbogen	Langer Bogen; 3 / 7 / 7+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; lässt sich ab REFL 18 parieren; Ladezeit: 2+W4 Sek.	FK	200 m; danach je m – 1 TP	250,00
Jagd-Armbrust	Armbrust für den Jagd- und Kampfgebrauch; 4 / 7 / 7+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; im geladenen Zustand transportabel; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 20+W10 Sek.	FK	50 m; danach je 10 m – 1 TP	650,00
Jagdbogen	Kurzer Recurve-Bogen; 4 / 6 / 6+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; lässt sich ab REFL 18 parieren; Ladezeit: 2+W4 Sek.	FK	100 m; danach je m – 1 TP	500,00
Pistolen-Armbrust	Kleine, pistolenförmige Armbrust; 3 / 6 / 6+W12 TP; wird mit einer Hand geführt; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 20 + W20 Sek.	FK	40 m; danach je 2 m – 1 TP	400,00

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in €
Schleuder	Schleuderwaffe, die einen Stein verschießt; 4 / 5 / 5+W20 TP; Doppelaktion möglich: erst schwingen, dann abwerfen; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 1+W4 Sek.	(MOT+) SCHWW	100 m; danach je m – 1 TP	20,00
Zwille	Y-förmiges Holz- oder Kunststoffstück, mit einem aus Kautschuk hergestellten Gummi, mit dem ein Stein verschossen wird; vorrangig zum Ködern von Fischen; 4 / 5 / 5+W20 TP; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 1+W4 Sek.	FK	50 m; danach je m – 1 TP	30,00

5. Schusswaffen

Als Schusswaffen gelten ballistische Geräte, bei denen ein Projektil abgeschossen wird. In den meisten Fällen wird durch einen Aufschlag, einer sogenannten Perkussion, die Munition getroffen, in der ein Zünd- und Treibmittel und auch das Projektil enthalten sind. Durch die Explosion wird das Projektil ausgeschossen. Die Munitionshülse bleibt zurück. Sie wird meisten durch das Neuladen der Waffe ausgestoßen.

Wichtig ist darauf zu achten, dass Schusswaffen unter das Waffengesetz fallen. Wenn der Charakter eine Schusswaffe besitzt, muss das einen guten Grund haben. Und auch der Umgang mit solchen Waffen, schon das Führen von Waffen, sind mit strengen gesetzlichen Auflagen verbunden.

- **Pistolen**: Projektile Faustschusswaffen, die mit einer Hand geführt werden.
  - Pistolen verschießen Kugeln.
  - Die Munition besteht aus Zünd- und Treibladung und dem Projektil (Kugel).
  - Bei der Auswahl der Pistole darf der Spieler frei entscheiden, was für eine Pistole er wählt. Die TP bleiben die gleichen, wie in der Liste angegeben.
  - Pistolen haben unterschiedliche Kaliber. Patronen lassen sich also nicht einfach in eine andere Waffe übertragen, sofern diese nicht das gleiche Kaliber besitzt.
  - Pistolen müssen vor dem ersten Schuss entsichert werden.
  - Die Patronen befinden sich in einem Magazin.
  - Halbautomatik: Viele Pistolen laden durch den Schuss automatisch die nächste Patrone in die Kammer, wodurch direkt weitergeschossen werden kann.
  - Vollautomatik: Bei diesen Pistolen können mehrere Schüsse (Salven) abgegeben werden.
  - Nach dem Schuss werden die leeren Patronenhülsen ausgestoßen.
  - Pistolen machen Lärm; sofern kein Schalldämpfer eingesetzt wird.
  - Pistolen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung oder Querschläger entstehen.

- **Revolver**: Projektile Faustschusswaffen, die mit einer Hand geführt werden.
  - Revolver verschießen Kugeln.
  - Die Munition besteht aus Zünd- und Treibladung und dem Projektil (Kugel).
  - Bei der Auswahl des Revolvers darf der Spieler frei entscheiden, was für einen Revolver er wählt.
    Die TP bleiben die gleichen, wie in der Liste angegeben.
  - Revolver haben unterschiedliche Kaliber. Patronen lassen sich also nicht einfach in eine andere Waffe übertragen, sofern diese nicht das gleiche Kaliber besitzt.
  - Bei Revolvern muss vor dem ersten Schuss der Hahn gespannt werden.
  - Die Patronen befinden sich in der Revolvertrommel, die sich durch den Schuss stets weiterdreht und dadurch die nächste Patrone zum Schuss bereitstellt.
  - Nachdem die Patronen verschossen wurden, befinden sich die leeren Hülsen noch in der Trommel. Das hat den Vorteil, dass diese nicht am Tatort hinterlassen werden, hat aber den Nachteil, dass bei einem Nachladen der Trommel erst die Hülsen entnommen werden müssen.
  - Revolver machen Lärm.
  - Revolver sind unempfindlich und müssen selten gewartet werden. Sie sind außerdem leicht zu reinigen. Selbst wenn mal eine Fehlzündung vorkommen sollte, lädt das Trommelsystem gleich die nächste Kugel nach.

- **Büchsen**: Als Büchsen bezeichnet man Gewehre, die einen längeren Lauf als Handfeuerwaffen haben, stärkere Munition verschießen und höhere Reichweiten erlangen können.
    - Büchsen haben in ihrem Lauf kurvenartige Rillen, wodurch das Projektil einen Drall bekommt und die Flugbahn stabilisiert wird.
    - Die heutigen Büchsen sind Hinterlader, deren Patronen durch ein Blocksystem eingeführt werden müssen oder der Lauf der Waffe wird gekippt und die Patronen werden dann eingeführt. Ebenso gibt es Büchsen, in die ein Stangenmagazin eingesetzt werden kann.
    - Vor dem ersten Schuss muss der Sicherungsstift entriegelt werden oder der Hahn gespannt werden. Bei Halbautomatischen Waffen werden die Patronen sofort nachgeladen und es können Schüsse direkt hintereinander abgegeben werden. Einige Gewehre besitzen auch ein Repetiersystem, bei dem ein Hebel bedient werden muss, um die nächste Patrone nachzuladen.
    - Büchsen werden auch als Scharfschützengewehre verwendet.
    - Büchsen machen Lärm, sofern kein Schalldämpfer verwendet wird.
    - Büchsen werden mit zwei Händen geführt.
    - Büchsen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung und Querschläger entstehen.

- **Flinten**: Projektilgewehre, die Schrotkugeln verschießen.
    - Es gibt unterschiedliche Kaliber, die in Gauge angegeben werden (z. b. 12/76 oder 20/76). Sie bestimmen die Größe des Laufs.
    - Es gibt unterschiedliche Munition für Flinten.
        - Buckshot: Es sind weniger Kugeln in der Patrone, dafür ist die Wirkung stärker. Beim Ziel trifft die Ladung W4 x auf und zwar immer auf die gleiche Körperzone. Flinten mit Buckshot-Munition werden wegen des Rückstoßes – 2 WM.
        - Birdshot: Es sind mehr Kugeln in der Patrone, dafür ist die Wirkung schwächer. Beim Ziel trifft die Ladung W6 x auf und zwar immer auf die gleiche Körperzone.
        - Slug: Die Kartusche trifft mit starker Wirkung einmalig auf.
    - Bei Streumunition (also Birdshot und Buckshot) wird zuerst die Körperzone ermittelt, auf die dann auch die anderen Treffer eingehen. Die Körperpartie muss dann für alle Projektile ermittelt werden.
    - Flinten haben zwar eine flächendeckende Wirkung, jedoch nur kurze Reichweiten.
    - Flinten haben ein oder zwei Läufe (Doppelbock). Die Munition wird durch einen Blockverschluss oder durch das Kipplaufsystem eingeführt. Vor dem ersten Schuss muss die Waffe repetiert werden, also durch ein Hebelsystem unter dem Abzug der erste Schuss geladen werden. Damit wird auch die nächste Patrone nachgeladen und die leere Hülse ausgestoßen. Ebenso gibt es Flinten mit einem Pump-Action-System, bei dem der Vorderschaft zurück und nach vorne geschoben wird. Solche Flinten beherbergen meistens auch ein größeres Magazin an Patronen.
    - Flinten werden mit zwei Händen geführt.
    - Flinten machen Lärm.
    - Flinten müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung und Querschläger entstehen.

- **Dauerschusswaffen**: Es handelt sich um Büchsen und Pistolen, die mehrere Projektile in einer Aktion abfeuern (Salven).
    - Die entsprechende Anzahl an Schüssen trifft gleichzeitig auf das Ziel oder die Waffe wird geschwenkt und die Schüsse treffen verschiedene Ziele.
    - Bei einem direkten Schuss auf ein Ziel bestimmt der erste ermittelte Schuss die Körperzone. Die folgenden Schüsse erreichen nun die gleiche Körperzone. Jeder Schuss wird einzeln ausgewertet.
    - Wird die Waffe geschwenkt, können mehrere Ziele getroffen werden, max. jedoch 5 Ziele, auf die sich die Schüsse dann aufteilen. Das Schwenken und Schießen stellen eine Bewegung und eine Handlung dar. Der Schütze kann die Waffe um maximal 90 ° horizontal oder vertikal schwenken. Die Anzahl der möglichen Salvenschüsse wird durch 5 geteilt (es wird abgerundet). Der erste Treffer bestimmt die Körperzone auf die auch die anderen Schüsse eintreffen. Danach wird für jeden Treffer die Körperpartie ermittelt.
    - Es wird unterschieden zwischen Maschinenpistolen (MP), die auch mit einer Hand geführt werden können und den Maschinenkarabinern (MK). Maschinengewehre sind bei PSIonik nicht im Regelwerk aufgenommen. MK werden mit zwei Händen geführt. Viele MK können mit einem Stativ geführt werden.
    - Dauerschusswaffen benötigen gelegentlich eine Aktion zum Abkühlen (Kühlpause). In der Zeit können bei vielen Waffen weiterhin Einzelschüsse ausgeführt werden.
    - Maschinenpistolen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung oder Querschläger entstehen. Maschinenkarabiner und Maschinengewehre sind meistens gegen Verunreinigungen geschützt.
    - Die Magazine enthalten viele Patronen.

- **Munition**: Die Waffen haben unterschiedliche Munitionsarten (= Kaliber). Beim Einkauf von Waffen muss der Spieler die Munitionsart mit angeben.

- **Nachladen**: Das Nachladen von Waffen kann viel Zeit in Anspruch nehmen und hängt von der Komplexität der Ladesysteme ab. Nach dem abgeschlossenen Ladevorgang kann der Schuss erfolgen. Die Ladevorgänge dauern unterschiedlich lange, aber einige Ladevorgänge sind stets gleich:

  - Entsichern einer Waffe = 1 Aktion
  - Spannen eines Hahns = 1 Aktion
  - Repetieren einer Waffe = 1 Aktion

  - Laden einer einzelnen Patrone = W4 Sek.
  - Nachladen eines Magazins in eine Pistole = 2+W4 Sek.
  - Nachladen eines Magazins in ein Gewehr = 2+W6 Sek.
  - Laden eines Revolvers = 10+W20 Sek.
  - Laden eines Revolvers mit einem Speedloader = 5+W6 Sek.

  Bei der angegebenen Ladezeit vergehen zuerst die Sekunden, also vollständige Aktionen, vor dem Plus-Zeichen. Danach ermittelt der Spieler, wieviel Sekunden noch nötig sind. Er kann sich dann auch entscheiden, den Ladevorgang abzubrechen, wenn es ihm zu lange dauert.
  - Der Ladevorgang kann durch Doppelaktionen nicht schneller ausgeführt werden, aber das Spannen des Hahns oder das Repetieren eines Gewehres kann mit einem Schuss kombiniert werden.
  - Mit einem FM-Wert von mind. 18 dauert das Laden insgesamt nur halb so lange. Das Ermitteln gilt aber erst für die Sekunden nach dem Plus. (Es wird gerundet.)

- **Ladehemmungen und Querschläger**: Büchsen, Flinten, Maschinenpistolen, Maschinenkarabiner und Pistolen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung (Fehlzündung) oder Querschläger entstehen. Findet diese Wartung nicht genügend statt, kann bei der Nutzung ein TW auf GL gefordert werden.
  - Missling der TW, entscheidet danach der W10:
    - 1 = Ein Querschläger schießt nach vorne-links;
    - 2 = Ein Querschläger schießt nach vorne;
    - 3 = Ein Querschläger schießt nach vorne-rechts.
    - 5 = Ein Querschläger schlägt durch die Waffe und verletzt den Schützen. Die Waffe ist danach zerstört. Der Schütze erhält einen normalen Treffer.
    - 4, 6 – 10 = Ladehemmung. Eine Kugel steckt im Lauf. In allen Fällen ist die Waffe danach nicht zu gebrauchen, bis sie gereinigt wurde.

- **Explosivwirkung**: Einige Waffen haben explosive Wirkungen und richten, unabhängig vom TW, immer die gleichen TP an, nämlich in einem vorgegebenen Zentrum, in einem Streufeld und in einem Umfeld.

- **Talentwerte 15 und 18**: Die Kampftalente richten ab dem Wert 15 + 1 TP mehr an und ab dem Wert 18 + W6 TP.

- **Reichweite**: Die angegebene Reichweite ist die effektive Reichweite. Der Schuss verliert danach entsprechend an TP. Möchte man über die effektive Reichweite hinaus ein Ziel treffen, wird der TW immer – 2 WM.

- **Ausweichen / Parieren**: Projektile von Schusswaffen fliegen über 100 m/Sek. schnell. Darauf kann man nur noch parieren, wenn man die Psinetik „Superagilität" aktiviert hat. Hierfür muss immer der TW auf REFL gelingen. Der Psinetiker muss den Schuss allerdings kommen sehen.
  - Gegen-Schuss: Wenn man bereits eine Waffe auf den gegnerischen Schützen ausgerichtet hat, kann eine vorgezogene Impuls-Parade genutzt werden, um zeitgleich einen Schuss abzugeben. Dadurch können beide Kontrahenten Treffer erleiden.

6. Liste der Schusswaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Büchse	Gewehr; 5 / 9 / 9+W20 TP; Jagdgewehr als Einzellader; Repetierwaffe; Jagdgewehr mit Doppellauf; Repetierwaffe; Repetierwaffe mit Magazin; Halbautomatik mit Magazin; Magazine: mit 10, 20 oder 30 Schuss; muss mit 2 Händen geführt werden; Ladezeit Einzellader: W4 Sek. je Patrone; Ladezeit Magazin: 2+W6 Sek.; Kaliberwahl: 5,56 x 45 mm NATO; 7,62 x 51 mm NATO; 7,62 x 63 mm (30-06 Springfield), 7,62 x 67 mm (.300 Winchester Magnum).	FK	300 m, danach je 50 m – 1 TP	Einzellader: 1.000,00 Doppellauf: 1.200,00 Repetierwaffe mit Magazin: 1.500,00 Halbautomatik mit Magazin: 1.800,00
Flinte	Gewehr, das Schrotkugeln verschießt; Birdshot: 3 / 6 / 6+W20 x W6 TP; Buckshot: 4 / 7 / 7+W20 x W4 TP; aber – 2 WM; Slug: 5 / 7 / 7+W20 TP; keine Streumunition; Streumunition streut x W4 oder W6; der erste Treffer bestimmt die Körperzone; Einzellader; Repetierwaffe; Doppellauf; Repetierwaffe; Pump-Action mit 10er-Magazin; wegen Rückstoß TW auf ST nötig, sonst – 2 WM; Repetier- und Pump-Action-System: eine Aktion; muss mit 2 Händen geführt werden; Ladezeit: W4 Sek. je Patrone; Ladezeit Magazin: 2+W6 Sek. Kaliberwahl: 20/70, 20/76 oder 12/70, 12/76; bei 12 Gauge beträgt ein normaler Treffer + 1 TP mehr.	FK	30 m, danach je 10 m – 1 TP Bei Slug-Munition: 50 m, danach je 20 m – 2 TP	Einzellader: 800,00 Doppellauf: 1.000,00 Pump-Action (7er): 1.500,00 Bei 12 Gauge + 100,00
Liberator	Plastik-Taschenpistole; auch per 3D-Drucker herstellbar; 3 / 7 / 7+W20 TP; nur 1 Patrone; Kal. 5,7 x 28 mm; vor dem Schuss muss Hahn gespannt werden; bei mehrfacher Nutzung ist ein TW auf GL nötig, wegen Explosionsgefahr; (Explosion verursacht 3 TP); Schuss wird außerdem – 2 WM; in Einzelteilen nicht als Waffe erkennbar; Ladezeit der Patrone: W4 Sek.	FK	10 m, danach je m – 1 TP	35,00
Maschinenkarabiner	Dauerschusswaffe; 5 / 9 / 9+W20 TP; Einzel-, 3er- oder 10er-Dauerschuss; 30er-Magazin; Schuss wird – 2 WM, außer bei Zweibeinstativ; wird mit 2 Händen geführt; Ladezeit Magazin: 2+W6 Sek.; Kaliberauswahl: 5,56 x 45 mm NATO; 7,62 x 39 mm NATO; 7,62 x 51 mm NATO; 5,45 x 39 mm.	FK	300 m, danach je 100 m – 1 TP	2.000,00
Maschinenpistole	Kompakte Dauerschusswaffe; 4 / 8 / 8+W20 TP; Einzel-, 3er-Salve und 9er-Dauerschuss; 10er-, 20er- oder 30er-Magazin; einhändig führbar, dann aber bei Salve und Dauerschuss – 2 WM; Ladezeit Magazin: 2+W6 Sek.; Kaliberauswahl: 9 x 19 mm Parabellum; 11,43 x 23 mm (.45 ACP); 10 x 22 mm (.40 S&W); 9 x 17 mm (.380 ACP).	FK	100 m, danach je 20 m – 1 TP	2.500,00

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Pfefferspray	Reizsprühgerät mit Pfefferextrakt; LE – 2 und VIT – 2 und Schock und 5 + W6 min. – 8 WM auf alle sehenden Talente; kann je Einstellung als Strahl oder konisch austreten; kann 4 x eingesetzt werden.	FM	4 m weit oder 2 m konisch	20,00
Pistole	Halbautomatische Handfeuerwaffe; 4 / 8 / 8+W20 TP; auch als Vollautomit mit 3er-Salve möglich; einhändig führbar, dann aber bei Salve – 2 WM; Magazin mit 6 – 20 Patronen; Ladezeit Magazin: 2+W6 Sek.; Kaliberauswahl: 9 x 19 mm Parabellum; 11,43 x 23 mm (.45 ACP); 10 x 22 mm (.40 S&W); 9 x 17 mm (.380 ACP).	FK	30 m, danach je 10 m – 1 TP	Halb-autom.: 800,00 Voll-autom.: 2.000,00
Revolver	Handfeuerwaffe, mit Munitions-Trommel; 5 / 7 / 7+W20 TP; Trommeln mit 6, 8, 10 oder 12 Patronen; leere Hülsen verbleiben in der Trommel; es existieren teure Sammlerstücke mit Gravur; Ladezeit: 10+W20 Sek.; Ladezeit mit Speedloader: 5+W6 Sek.; Kaliberauswahl: 9 x 29 mm (.38), 9 x 33 mm (.357 Magnum), 10,9 x 33 mm (.44 Magnum), 11,43 x 23 mm (.45 ACP).	FK	50 m, danach je 100 m – 1 TP	1.000,00
Scharf-schützen-gewehr	Halbautomatik-Gewehr für hohe Reichweiten; 6 / 10 / 10+W20 TP; Magazin mit 10 Patronen; wird mit 2 Händen geführt; Repetiersystem: 1 Aktion nötig; Gewehr lässt sich gut auseinanderbauen; witterungsbeständig; bei einem Schalldämpfer müsste Unterschall-munition eingesetzt werden, dann – 1 TP; Ladezeit Magazin: 2+W4 Sek.; Kaliberauswahl: 7,62 x 51 mm NATO (.308 Winchester), 7,62 x 67 mm (.300 Winchester Magnum), 8,6 x 70 mm (.338 Lapua Magnum), 12,7 x 99 mm NATO (.50 BMG).	FK	1.000 m, danach je 100 m – 1 TP	3.000,00
Taschen-pistole „Lilliput“	Kleine Taschenpistole; 4 / 7 / 7+W20 TP; 6 Schuss im Magazin; Halbautomatik; nur vor dem ersten Schuss muss der Hahn gespannt werden; der Schuss wird – 2 WM; lässt sich gut verstecken; Ladezeit: 10 + W20 Sek.; Kaliber 4,25 (1.67 Lilliput) oder 6,35 mm (.25 ACP); Sammlerstück in Europa.	FK	5 m, danach je m – 1 TP	1.000,00
Taser-Pistole	Elektroschockgerät zur Gefahrenabwehr; Widerhaken mit Stromübertragung; je Schockstoß – 1 LE und evtl. ein Schock; bis zu 5 Schockstöße möglich; Kartusche austauschbar oder aufladbar.	FK	7 m	600,00

7. Liste für Munition und Geräte

- Die meisten dieser Ausrüstungsgegenstände können bei der Charaktererstellung nicht erworben werden. In der BRD gelten strenge Waffengesetze. Diese Liste bietet lediglich Möglichkeiten, falls die Charaktere im Spiel an solche Gerätschaften geraten.

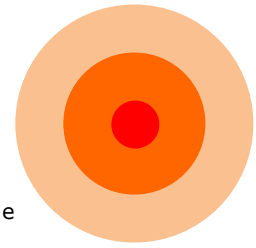
Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Bolzen	Armbrust	Geschoss für Armbrust. 3 / 5 / 5+W12 TP bei der Pistolenarmbrust 5 / 8 / 8+W12 TP bei einer Compound-Armbrust	 2,00 8,00
Gummigeschoss	Munition für Flinte und Pistole	Hartgummipatronen für Übungszwecke und für den nichtletalen Einsatz, z. B. gegen Aufstände. Die Patrone richtet 2 / 3 / 3+W6 TP an. Für Pistolen gibt es sie im Kal. 9 x 19 mm. Für Flinten gibt es sie in den Kal. 12/70 und 12/76, als Birdshot, Buckshot und Slug-Munition. 2 / 3 / 3+W6 TP (bei Flinten auch x W4 bei Buckshot oder x W6 bei Birdshot; dann auch – 2 WM); Buckshot: 3 / 3 / 3+W6 TP.	10er-Packung 9 x 19 mm: 20,00 10er-Packung für Flinten: 35,00
Holster	Als Gürtel oder am Oberkörper getragen	Tasche für Faustfeuerwaffe; schnelles Ziehen würde dadurch nicht negativ WM.	50,00
Köcher	Behälter für Bolzen oder Pfeile	Der Köcher wird mit Hilfe einer Trageschlaufe um den Körper oder am Gürtel getragen. Meistens besteht er aus Leder. Es passen 5 Bolzen oder 5 Pfeile hinein.	50,00
Kugel	Munition für Blasrohr und Zwille	Kleine Rundkugel aus Ton oder Metall. 1 / 2 / 2+W6 TP bei einem Blasrohr; 4 / 5 / 5+W20 TP bei einer Zwille.	10 Stück = 2,00
Munitionsgurt	Kette mit Patronen für ein MG	Die Kette besitzt 50, 100 oder 200 Schuss Munition und wird in das MG eingelegt und bei Gebrauch eingezogen und die Patronen werden verschossen.	100 Patronen im Gurt = 100,00
Patronen-Munition	Projektil-schusswaffen	Munition, die für Schusswaffen eingesetzt wird. Spezifische Munition für Taschenpistole: 6,35 x 15 mm Spezifische Munition für Revolver: 9 x 29 mm; 9 x 33 mm; 10,9 x 33 mm. Spezifische Munition für Pistolen- und MP: 9 x 17 mm; 9 x 19 mm; 10 x 22 mm. Universelle Munition für Revolver, Pistole und MP: 11,43 x 23 mm. Spezifische Munition für Büchsen: 7,62 x 63 mm; 7,62 x 67 mm. Spezifische Munition für Flinten: 12/70; 12/76; 20/70; 20/76. Spezifische Munition für Scharfschützengewehre: 8,6 x 70 mm; 7,62 x 67 mm; 12,7 x 99 mm. Spezifische Munition für MK: 5,45 x 39 mm, 7,62 x 39 mm. Universelle Munition für Büchse und MK: 5,56 x 45 mm; 7,62 x 51 mm. Unterschallmunition für Pistole: 9 x 19 mm. Unterschallmunition für Scharfschützengewehr: 7,62 x 51 mm.	 100 Patronen: 100,00 100 Patronen: 100,00 100 Patronen: 75,00 100 Patronen: 100,00 100 Patronen: 75,00 Bird- und Buckshot: 100 Patronen: 175,00 Slug-Munition: 100 Patronen: 300,00 100 Patronen: 1.000,00 100 Patronen: 100,00 100 Patronen: 125,00 100 Patronen: 250,00 100 Patronen: 350,00

Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Patronengürtel	Um Hüfte oder Torso geschnallt	Beherbergt 25 Patronen in kleinen Lederschlaufen.	50,00
Pfeil	Blasrohr / Bogen	Bestehend aus einer Spitze, einem Schaft und einer Befiederung. Die Befiederung stabilisiert die Flugbahn. 1 / 1 / 1+W6 TP bei einem Blasrohr 3 / 7 / 7+W12 TP bei einem Flachbogen 4 / 6 / 6+W12 TP bei einem Jagdbogen 5 / 8 / 8+W12 TP bei einem Compound-Bogen	Für Blasrohr 3,00 Für Flach- und Jagdbogen: 10,00 Für Compound-Bogen: 15,00
Schalldämpfer	Für Pistolen, MP, Scharfschützen-gewehr	Der Schalldämpfer bietet einen fast lautlosen Schuss. Für Schalldämpfer ist Unterschallmunition nötig; dadurch wird der Schuss – 1 TP gedrosselt.	Für Pistole: 500,00 Für MP: 650,00 Für Scharf-schützen-gewehr: 1.000,00
Silberlegierung	Bolzen, Pfeil, Patrone	Versilberte Munition ist zum einen besonders dekorativ, dient aber für Para-Jäger auch zur Jagd auf Werwölfen. Ein Bolzen oder ein Pfeil oder auch eine Patrone wird versilbert.	Bolzen Pistolen-Armbrust: 20,00 Pfeil für Compound-Bogen: 30,00 Sonstige Bolzen und Pfeile: 20,00 Pistolen- oder Revolver-Patrone: 10 Stück: 600,00 Flinten-Munition: 10 Stück: 1.400,00
Speedloader	Für Revolver	Schnellspanngerät und Zusatzmaterial für einen Revolver. Dadurch dauert der Ladevorgang für eine komplette Trommel nur noch 5+W6 Sek.	30,00
Stativ	Halterung an MK oder Scharf-schützengewehr	Ein ausklappbares Zweibeinstativ bietet beim Schuss mehr Stabilität, woraufhin der Schuss + 2 WM wird. Für MK muss es extra angeschafft werden.	50,00
Stein	Munition für Schleuder und Zwille	Siliziumhaltiger Kiesel.	/

Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Steinsalz-patrone	Flinte	Streut Salzmunition und bewirkt nichtletalen Schuss: 2 / 3 / 3+W6 x W4 oder x W6 TP. Wirkt aber auch gegen Geister: Die TP bewirken VIT-Abzüge. Sinkt die VIT dabei in den kritischen Bereich, muss der Geist W100 Min. lang n die Immaterielle Ebene entweichen.	10er-Packung für Flinten: 35,00
Unterschall-Munition	Schusswaffen mit Schalldämpfer	Diese Munition ist nötig, wenn ein Schalldämpfer eingesetzt wird. Auch ohne Schalldämpfer ist der Schuss etwas leiser. Der Schuss richtet – 1 TP weniger an. Die Reichweite beträgt max. 200 m. Für Unterschall-Munition werden die Kaliber 9 x 19 mm (für Pistolen) und 7,62 x 51 mm (für Scharfschützengewehre) angeboten.	Für Pistole: 100 Patronen: 250,00 Für Scharf-schützen-gewehr: 100 Patronen: 350,00
Weißlichtlampe	Halterung an Waffen.	Setzt ein Licht frei.	100,00
Zielfernrohr	Halterung an Gewehren	Modernes Zielfernrohr; mit Pointer. Der TW auf SINN wird beim Zielen + 1 WM.	300,00

8. Explosivwaffen

„Explosivwaffen" ist der Oberbegriff für Sprengstoffe verschiedener Arten. Explosivwaffen sind nur für besondere Arbeitsfelder (z. B. im Bergbau) zulässig oder für polizeiliche oder militärische Zwecke.



- **Detonationsräume**: Bei Explosivwaffen wird bei der Ermittlung der Trefferpunkte nicht zwischen normalen und guten TW unterschieden. Der Treffer richtet aber unterschiedliche Schäden zwischen Zentrum, Streufeld und Umfeld an. Die Wirkung der Detonation nimmt konzentrisch ab.

- **Waffenkunde**: Zum Umgang mit Sprengstoffen ist das Talent Waffenkunde nötig und der TW muss gelingen. Hier benötigt man mind. den Wert 12.

- **Ausweichen / Parade**: Einem Psinetiker kann es mit Hilfe der aktivierten Psinetik Superagilität und der Psinetik Diachryso gelingen, dass die Explosion durch ihn hindurch wirkt oder er schafft mit Superagilität einen Sprung, um es möglichst weit aus dem Wirkungsfeld der Detonation zu schaffen. Eine geworfene Granate könnte jeder abfangen, z. B. mit dem Talent Werfen / Fangen.

- **Schallknall**: Der unerwartete Knalleffekt von Sprengstoffen verursacht einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Dies ist nicht der Fall, wenn die Personen bereits einem Gefecht ausgesetzt sind. Sollte sich eine Person aber mind. im Streufeld einer Explosion befinden, muss der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet die Person eine vorübergehende Taubheit.

- **Zündmechanismus von Granaten**: Granaten kann man bedenkenlos mit sich führen, so lange bis ihr Zünder aktiviert wurde. Es gibt einen Sicherungsstift, der entfernt werden muss. Ein weiterer Hebel schützt den Halter der Granate vor der endgültigen Aktivierung.
  - Aufschlagzünder: Nachdem die Granate scharf gemacht wurde, explodiert sie, wenn sie irgendwo aufschlägt. Will man eine geworfene Granate fangen, so dass sie nicht explodieren soll, ist ein guter TW auf WF nötig.
  - Fernzünder: Die Granate explodiert durch Funksignal. Solche Granaten sind sehr selten.
  - Reißzünder: Nachdem der Granate der Stift entfernt wurde, explodiert sie sofort. Diese Granate kann auch als Stolperfalle mit einer gespannten Leine am Boden angebracht werden.
  - Verzögerungszünder: Nachdem die Granate scharf gemacht wurde und irgendwo aufgeschlagen ist, explodiert sie in der 5. Aktion.
  - Zeitzünder: Nachdem die Granate scharf gemacht wurde, explodiert sie in der 3. Aktion.

9. Liste der Explosivwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in €
Blend-granate	Auch als Flash-Bang bezeichnet; nur beim Militär oder bei polizeilichen Spezialeinheiten erhältlich; Granate setzt Knall- und Lichtexplosion frei; W6 Aktionen lang Schock; auch Vampire erleiden dadurch Abzüge.	WF	in geschlossenen Räumen: 21 x 21 m; in offener Umgebung: 11 x 11 m.	100,00
Brandflasche	Wurfbrandsatz aus hochprozentigem Alkohol oder Benzin oder Flammöl; 10 – 5 TP; gefährlicher Umgang fordert TW auf FM; Flammen brennen weiter: je Aktion – 1 TP.	WF	Explosion: Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 5 x 5 m.	20,00
C4	Plastischer Sprengstoff; nur beim Militär oder unter strengen Kontrollen im Baugewerbe zugelassen; 30 – 15 – 5 TP; ungefährliche Handhabung; Fernzünder oder Zeitzünder.	WK	Explosion: Zentrum: 11 x 11 m, Streufeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	100 g = 100,00
Dynamit	Sprengstoff-Stange; unter schweren Auflagen für industrielle Zwecke zugelassen; 20 – 10 – 5 TP; Zündschnur nötig; explodiert bei kurzer Lunte nach dem Zünden in der 5. Sek.	WK (WF)	Explosion: Zentrum: 5 x 5 m, Streufeld: 7 x 7 m, Umfeld: 11 x 11 m.	30,00
Gummi-geschoss-granate	Auch als Hornisse bekannt; nur für Spezialpolizei und Militär zulässig; setzt auf alle Betroffenen W6 Gummigeschosse frei; bewirken 2 / 3 / 3+W6 TP.	WF	Explosion: 11 x 11 m	35,00
Knallkörper	Pyrotechnischer Knallkörper; Superböller: 3 – 1 TP; Zündung durch Zündschnur; explodiert nach dem Zünden in der 5. Sek.; Querschläger möglich.	WF	Explosion: 1 x 1 m Querschläger: irgendwo auf 3 x 3 m	10,00
Koffer-bombe	1 Kg TNT in einem Koffer; 90 – 40 – 5 TP; mit splitterwirkenden Gegenständen bestückt: 100 – 50 – 7 TP; ausgelöst durch Fern-, Zeit- oder Druckzünder; Terrorwaffe.	/	Explosion: Zentrum: 21 x 21 m, Streufeld: 35 x 35 m, Umfeld: 49 x 49 m.	2.000,00
Rauch-granate	Granate legt viel Rauch frei; im Zentrum ist durch Rauch keine Sicht möglich; im Streufeld sind alle visuellen Talente – 8 WM; im Umfeld sind alle visuellen Talente – 4 WM; in offener Umgebung verschlechtert sich die Wirkung um eine Kategorie; Dauer: 5 Min.; nur für Militär, Filmarbeiten oder bei Veranstaltungen zugelassen.	WF	Zentrum: 7 x 7 m; Streufeld: 9 x 9 m; Umfeld: 11 x 11 m.	70,00
Sprengstoff-weste	Gürtel mit 6 kleinen C4-Stangen; 35 – 25 – 5 TP; 40 – 35 – 10 TP (mit Schrapnellen); wird oft von Selbstmordattentätern genutzt; elektronischer Direktauslöser; Terrorwaffe.	(WK)	Zentrum: 15 x 15 m, Streufeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	6.000,00
Tränengas-granate	Granate setzt aggressiven Rauch frei; misslingt TW auf WS, dann – 1 LE u. – 1 VIT; Zentrum: TW auf WS ist – 6 WM, außerdem durch Rauch keine Sicht möglich; Streufeld: TW auf WS ist – 4 WM, außerdem sind alle visuellen Talente – 8 WM; Umfeld: TW auf WS ist – 2 WM, außerdem sind alle visuellen Talente – 4 WM; in offener Umgebung verschlechtert sich die Wirkung um eine Kategorie; Dauer: 1 + W6 Min.; wird nur von Militär oder Spezialpolizei eingesetzt.	WF	Zentrum: 7 x 7 m; Streufeld: 9 x 9 m; Umfeld: 11 x 11 m.	150,00

8. Beschreibung der Waffen

Axt: Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung, mit einem stählernen Keil und einem aus Holz, Kunststoff oder Metall bestehenden Stiel. Die Axt wird mit 2 Händen geführt und hat eine Reichweite von bis zu 2 m. Die Axt wird mit dem Talent SCHLW geführt, in der Trefferliste ist das Ergebnis jedoch aus der Liste der Klingenwaffen zu entnehmen.

Baseballschläger: Spezieller Schläger, der bei der Sportart Baseball eingesetzt wird. Er besteht aus Holz oder Leichtmetall. Er sollte mit zwei Händen geführt. Wird er mit nur einer Hand geführt, wird der TW – 2 WM.

Beil / Wurfbeil: Das Beil ist die kleinere Form der Axt und dient als Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung. Ebenso kann sie gut im Kampf eingesetzt werden. Im Kampf benötigt man für den Umgang mit dem Beil nur eine Hand. Beile können mit dem TW WF auch geworfen werden. Ein einfacher Würfelwurf entscheidet dann darüber, ob die Schneide, die stumpfe Seite oder der Stil das Ziel erreicht. Der Stil würde laut Trefferliste wie ein Schlagstock wirken, die stumpfe Seite wie ein Stein. Spezielle Wurfbeile treffen immer mit der Schneide. Eine geworfene Waffe, verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP.

Biss: Ein Biss ist der Angriff eines Tieres. Ein kleiner Biss kann beispielsweise durch ein Nagetier, einer Katze o. ä. verursacht werden. Ein großer Biss stammt z. B. von einem starken Hund oder Werwolf. Bisse können Entzündungen und Erreger zur Folge haben können.

Blasrohr: Moderne Blasrohre bestehen aus Stahl, Aluminium oder Kohlefaserrohre und sind ca. 1,20 – 2 m lang. Der Kaliberdurchmesser beträgt optimal 16 mm. Das Blasrohr wird mit 2 Händen geführt und der kleine Pfeil wird durch ein konzentriertes Pusten aus dem Blasrohr geschossen. Zum Ausschießen des Pfeils ist ein TW auf MOT nötig. Der Pfeil kann mit einem Gift bestückt sein (siehe Munition!) Ein Blasrohr-Pfeil richtet 1 / 1 / 1+W6 TP an. Wird eine kleine Kugel anstelle eines Pfeils verwendet, richtet diese 1 / 2 / 2+W6 TP an. Die Reichweite mit dem Blasrohr beträgt 10 m. Der Ladevorgang dauert 1 + W4 Sek. Nach der 1. Sek. werden die weiteren Sek. zum Nachladen ermittelt. Dem Angriff eines Blasrohrs kann man mit einem REFL-Wert von 18 parieren. Das Blasrohr ist eine Jagd- und Sportwaffe.

Blendgranate: Die Blendgranate wird auch als Schockgranate oder Flash-Bang bezeichnet. Sie setzt bei ihrer Explosion mehrere laute Knalleffekte und sehr helles Licht frei. In Räumen erleiden die Betroffenen in einem Umfeld von 21 x 21 m individuell W6 Aktionen lang einen Schock, der einmalig – 1 VIT kostet. TW auf SINN sind danach eine ¼ Std. lang – 2 WM. Im offenen Gelände betrifft das nur ein Umfeld von 11 x 11 m. Das helle Licht spielt nur in der Dunkelheit eine Rolle. Das helle Licht erhellt kurz die Umgebung. Das macht den Zugriff für angreifende Truppen von außen leichter. Wer einen Kopfhörer trägt, kann sich gegen die Knalleffekte mit einem TW auf WS dagegen wehren. Wenn man sich erstmals gegen einen Knall behaupten kann, dann machen einem die anderen Knalleffekte auch nichts mehr aus. Nachtsichtgeräte werden durch das Licht so geblendet, das man kurz nichts sehen kann. Vampire erhalten durch den hellen Schein individuell je ermittelten Schock endgültig – 1 LE. Charaktere, die aufgrund ihrer PM keine Schocks erhalten können, erhalten durch die Knall- und Lichtreize hier allerdings auch Schocks.

Bola: Drei Leinen, die zu einem dreiarmigen Stern zusammengeknotet sind und am äußeren Ende jeder Leine befindet sich ein eingebundener Stein oder Lederbeutel mit Stein. Die Bola wird als Schwungwaffe geführt. Sie wird eigentlich dafür genutzt, um durch den Wurf die Beine eines Tieres zu umschlingen und das Tier dadurch zum Sturz zu bringen. Es kann natürlich auch als Waffe benutzt werden. Die Bola muss erst mit einer Aktion geschwungen und dann in einer nächsten Aktion geworfen werden. Will man dafür eine Doppelaktion nutzen, wird das Schwingen mit dem TW auf MOT ausgeführt und das Auswerfen dann mit dem TW SCHWW. Die Bola umschlingt das Objekt und verbleibt vor Ort. Nach 20 m nimmt die Wucht des Treffers je Meter um – 1 TP ab. Die Bola fliegt unter 100 m/Sek. schnell. Es ist darum möglich dem Wurf einer Bola zu parieren. Die Auswirkungen der Bola finden sich in der Trefferliste bei der Liste der Schlagwaffen.

Bolzen: Kurzer und stabiler Pfeil, der bei einer Armbrust verwendet wird.

Brandflasche: Wurfbrandsatz mit einer Flasche, die mit starkem Alkohol oder Flammöl gefüllt ist. Aus dem Kopf der Flasche hängt ein Lappen, der angezündet wird. Der Brandsatz wird dann fortgeworfen und kommt dann beim Aufschlag in Brand. Der Wurfbrandsatz kommt häufig bei Krawallen und Straßenschlachten zum Einsatz. Das Anzünden des Brandsatzes ist gefährlich und fordert einen TW auf FM. Misslingt dieser TW, geht die Brandflasche in der eigenen Hand hoch. Die Brandexplosion verursacht im Zentrum von 3 x 3 m 10 TP und im Streufeld von 5 x 5 m 5 TP. Die Flammen brennen bei betreffenden Personen und Gegenständen weiter. Anhand der Trefferliste wird ermittelt, welche Körperpartie und somit auch welche Körperzone betroffen ist. Wer im Zentrum steht, bei dem brennt eine ganze Körperzone. Wer im Streufeld steht, bei dem brennt eine Körperpartie. Wenn die brennende Person in der Kampfliste dann wieder an der Reihe ist, erleidet sie je Kampfrunde durch die brennende Flamme – 1 LE. Dann muss ihr der TW auf MUT gelingen, um nicht vor den eigenen Flammen panisch davonzurennen. Gelingt ihr der TW auf MUT, kann sich die Person den Flammen stellen und je Aktion mit einem TW auf MOT versuchen, eine Flamme auszuklopfen. Wenn die Flamme noch brennt, wird sie sich in der nächsten Kampfrunde vermehrt haben und eine weitere Flamme greift eine weitere Körperpartie an.

Büchse: In der Alltagssprache einfach als Gewehr bezeichnet. Zur genaueren Beschreibung, siehe oben unter „Schusswaffen"! Büchsen haben verschiedene Kaliber. Die Patronenhülsen werden nach dem Schuss ausgestoßen. Büchsen können Einzellader sein bis hin zu halbautomatischen Gewehren mit mehreren Patronen im Magazin. Büchsen müssen vor dem Schuss entsichert oder durch einen Hebel in Bereitschaft versetzt werden. Zwischen den Schüssen muss häufig der Hebel erneut geladen werden oder das Gewehr wird repetiert, indem der Abzugshebel oder ein Schaft nach hinten und zurück nach vorne bewegt wird. Dies geschieht in einer Aktion. Im Allgemeinen hat die Büchse eine Reichweite von 300 m, danach reduziert sich der Schuss je 50 m um – 1 TP.

Bumerang: Sport-Wurfwaffe aus Holz oder Leichtmetall, die ursprünglich eingesetzt wurde, um Früchte von Bäumen zu holen. Wird das Ziel verfehlt, kehrt der Bumerang zum Werfer zurück. Trifft der Bumerang ein Ziel, kehrt er nicht zurück. Wenn der Bumerang sein Ziel verfehlt hat und weiterfliegt, kann der Werfer seinen Bumerang in der 3. Sek. wieder fangen. Hierfür ist ein erneuter TW auf WF nötig. Der Bumerang hat eine Reichweite von 100 m.

C4 (Plastischer Sprengstoff): **„**Composite Compound 4" ist ein Sprengstoff, der zu 91 % aus Hexogen besteht. C4 ist weich und formbar. Es kann auf Ziele gestrichen oder aufgesetzt werden. Es ist vor allem erhältlich in gelbbraunen Stangen, die in Wachspapierhüllen eingewickelt sind. Die Stange ist 7,5 x 3 cm groß und wiegt 100 g. C4 riecht nach Marzipan und verursacht beim Einatmen Kopfschmerzen (– 2 LE und – 1 VIT). C4 setzt keine Explosion frei, wenn es mit Feuer, Elektrizität oder gewaltsame Stöße konfrontiert wird. Es kann nur durch starke Druckeinwirkung mit Erhitzung zur Explosion kommen. Das hat den Vorteil, dass C4 ungefährlich gehandhabt und gelagert werden kann. Auch Brandmunition bringt C4 nicht zur Explosion. Um es zur Explosion zu bringen, wird ein spezieller TNT-Zünder eingesetzt. Die Sprengkapsel ist ein dünnes Aluminiumröhrchen, das Quecksilberfulminat enthält. Die Stange C4 richtet im Zentrum von 11 x 11 m 30 TP an, im Streufeld von 21 x 21 m 15 TP und im Umfeld 31 x 31 m 5 TP. Jede Stange C4, die hinzugefügt wird, erhöht die TP im Zentrum und im Streufeld um je 5 TP und erweitert den kompletten Wirkungsbereich jeweils um 1 x 1 Feld. C4 ist von Sprengstoffsuchgeräten schwer aufzuspüren. Einrichtungen, die C4 herstellen, sind staatlich dazu aufgefordert, dem C4 Metallstaub oder Geruchsstoffe beizufügen, damit es besser aufgespürt werden kann. Sofern das C4 nicht markiert ist, muss bei der Suche nach dem Sprengstoff mit geeigneten Suchgeräten der TW auf Suchen gut gelingen. C4 wird beim Bergbau und bei der Mienenarbeit eingesetzt, kann auch vom Militär genutzt werden oder von Terroristen für Sabotageeinsätze.

Compound-Armbrust: Compound-Hochleistungsarmbrust. Sie besteht aus Fieberglas und ist witterungsfest. Durch Rollen werden die Sehnen gespannt und die Armbrust lässt sich im gespannten Zustand transportieren, auch mit einem bereits eingelegten Bolzen. Der Bolzen lässt sich dann per Auslöser abschießen. Mit der Armbrust werden flache Flugbahnen genutzt. Die Armbrust wird mit 2 Händen geführt. Nach 40 m verliert der Schuss alle 10 m – 1 TP. Das Nachladen der Armbrust dauert 10 + W10 Sek. Nach den ersten 10 Sek. wird die weitere Dauer ermittelt. Der Charakter kann den Ladevorgang dann auch abbrechen. Die Leistungsstärke dieser Armbrust entspricht die einer Pistole. Die Compound-Armbrust kann mit einem Zielfernrohr ausgestattet werden. Die Waffe wird mit zwei Händen geführt. Den Schuss einer Compound-Armbrust lässt sich nicht mit einfachen TW auf REFL parieren. Die Compound-Armbrust ist eine Jagd- und Sportwaffe.

Compound-Bogen: Moderner Bogen mit aufrollbaren Sehnen. Er besteht aus einer Bogenkonstruktion mit nockenähnlichen exzentrischen Scheiben (Camwheels) an den Bogenenden, auf denen Kabel oder Sehnen aufgerollt sind. Beim Spannen des Bogens wird die Sehne über die „Cams" ab- und aufgerollt. Durch dieses Rollensystem wird die Sehne gespannt. Der Bogen ist so leistungsstark wie eine einfache Pistole und nutzt flache Flugbahnen. Mit Compound-Bögen erreicht man eine hohe Reichweite beim Bogenschießen. Der Compound-Bogen lässt sich durchgehend im gespannten Zustand transportieren. Der Pfeil kann eingelegt sein und damit transportiert werden. Er muss dann lediglich noch gezogen und abgefeuert werden. Oft wird beim Compound-Bogen die Sehne durch einen mechanischen Auslöser gezogen, wodurch die Sehne an entsprechender Stelle eingehakt wird. Durch einen Auslösehebel wird der Schuss ausgelöst. Diese mechanische Lösehilfe verhindert versehentliche Schüsse. Der Schütze kann den Compound-Bogen ruhig halten und damit zielen. Er lässt sich leicht in schussbereiter Position halten. Die meisten Compound-Bögen sind aus Leichtmetall oder Kunststoffen und somit witterungsfest. Ein Zielfernrohr kann installiert werden (siehe Munition und Geräte für Fernkampfwaffen!) Der Bogen wird mit 2 Händen geführt. Die effektive Reichweite beträgt 50 Meter, danach reduziert sich die Stärke des Treffers je 20 m um – 1 TP. Zum Laden eines neuen Pfeils sind 1 + W4 Aktionen nötig. Der Spieler ermittelt nach der 1. Nachladeaktion, wie viele Sek. zum Laden noch nötig sind. Der Schuss eines Compound-Bogens kann nicht durch einen einfachen TW auf REFL pariert werden. Der Compound-Bogen gilt als Jagd- und Sportwaffe.

Degen: Elastische Stichwaffe, die vor allem beim Degensport eingesetzt wird. Im antiken Zeitalter der Aufklärung wurde diese Waffe meist von Offizieren getragen. Sie gilt als Sammler- und Sportwaffe.

Dolch: Kurze mehrschneidige Stichwaffe. Dolche sind oft Waffen mit Raritätswert und werden auch bei okkulten Ritualen eingesetzt. Mit einem per Sanctukinese geweihten Dolch wird ein okkultes Ritual positiv WM. Will man einen Dolch werfen, muss ein einfacher Würfelwurf entscheiden, ob der Griff oder die Klinge beim Ziel ankommt. Der geworfene Griff verursacht lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP.

Dynamit: Dynamit ist ein Stoff, der aus Glycerintrinitrat gewonnen wird. Glycerintrinitrat ist äußerst instabil und gefährlich. Dynamit hingegen ist eine relativ gesicherte Version. Das Glycerintrinitrat wird in Kieselgur getränkt, einem weißen Pulver aus fossilen Kieselalgen. Die Dynamitstange hat eine zylindrische Form und besitzt ein festes Papier als Schutzhülle. In der Stange ist das Dynamit eingelagert, dem die Sprengkapsel vorliegt, die durch die Zündschnur gezündet wird. Die Dynamitstangen stellen immer ein gewisses Risiko dar. Kommen sie in eine feuchte Umgebung oder mit Wasser in Berührung, tritt das Glycerintrinitrat aus und sammelt sich unbemerkt in Senken oder Pfützen und kann dort Explosionen hervorrufen. Dynamit wird für gewerbliche Zwecke verwendet, zum Sprengen von Bergkuppen oder in Minenschächten. Die Dynamitstange ist 20 cm lang und hat einen Durchmesser von ungefähr 3 cm. Sie beinhaltet 1 Kg Sprengstoff. Die Stange Dynamit richtet im Zentrum von 5 x 5 m 20 TP an, im Streufeld von 7 x 7 m 10 TP und im Umfeld von 11 x 11 m 5 TP. Jede Stange Dynamit die hinzugefügt wird, erhöht die TP im Zentrum und im Streufeld um 5 TP und erweitert den kompletten Wirkungsbereich jeweils um 1 x 1 Feld. Das Zentrum würde bei 2 Stangen Dynamit also 7 x 7 m betragen und 25 TP verursachen. Im Bergbau wird dazu geraten, 20 Meter Sicherheitsabstand einzuhalten. Wenn man eine Dynamitstange im Kampf einsetzt und wirft, muss zuvor die Lunte angezündet werden. Die kurze Zündschnur brennt in 4 Sekunden ab und in der 5. Aktion kommt es zur Explosion. Zum Umgang mit Sprengstoff ist das Talent WK erforderlich, mind. mit einem Wert von 12. Bei der ersten Nutzung muss der TW auf WK gelingen, danach weiß der Spieler, wie Dynamit funktioniert. Misslingt der TW, kann das fatale Folgen haben. Die Herstellung von Dynamit ist gefährlich. Der TW auf Chemie wird – 2 WM.

Ellbogenschlag: Der Schlag mit dem Ellbogen löst einen höheren Schaden im Nahkampf an, als ein Schlag mit der Faust. Hierfür muss sich der Angreifer auf den Schlag konzentrieren. Es kann sich darum um eine Doppelaktion handeln, bei der dann zuerst ein TW auf WS nötig ist. Dann folgt der TW auf NK. Der Angreifer muss vor dem Gegner stehen oder mit dem Rücken zum Gegner stehen und nach hinten schlagen.

Faustschlag: Schlag mit der Faust. Sofern der Angreifer nicht Kampfkunst beherrscht, kann er mit dem Faustschlag nicht unterhalb des Rumpfes treffen.

Flachbogen: Langer Bogen mit guter Schusspräzision. Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Zum Nachladen sind 2+W4 Sek nötig. Nach der 2. Sek. wird ermittelt, wie viele weitere Sek. zum Nachladen benötigt werden. Der Charakter kann den Nachladevorgang dann auch abbrechen. Der Pfeil hat eine effektive Reichweite von 200 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert. Ab dem Wert 12 kann der Charakter Bögen ohne Armschutz nutzen, ansonsten erleidet er beim Schießen durch die Sehne am Halte-Arm – 1 TP. Ab dem Wert 12 kann der Charakter über Hindernisse hinwegschießen und somit dahinterliegende Ziele treffen. Dem Schuss eines Pfeiles kann man nur parieren, wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat.

Flinte: Flinten sind Gewehre, die Schrotkugeln verschießen. Hierbei werden viele Projektile gestreut ausgeschossen. Flinten haben keine hohen Reichweiten, dafür aber eine flächendeckende Wirkung. Häufig verwendete Kaliber sind 12/70, 12/76, 20/70 und 20/76. Munition mit 12 Gauge richtet 1 TP mehr bei einem normalen TW an. Bei einem Treffer wird mit der ersten Kugel auch ermittelt, welche Körperzone getroffen wird, auf die auch alle anderen Kugeln treffen. Für Flinten gibt es folgende Munitionsarten: a) Birdshot richtet weniger Schaden an, streut dafür aber mehr Kugeln (x W6 TP); b) Buckshot richtet mehr Schaden an, streut dafür aber weniger Kugeln (x W4 TP). Außerdem wird der Schuss wegen des Rückstoßes – 2 WM; c) Slug streut keine Kugeln, sondern verschießt nur ein Projektil, das mehr TP anrichtet. Flinten gibt es als Einzellader oder mit einem Doppellauf. In beiden Fällen handelt es sich um Repetierwaffen, bei denen also der Abzugshebel oder ein Kolben zurückgezogen und wieder fortgedrückt wird. Das Repetieren kostet eine Aktion und dabei wird die leere Hülse ausgestoßen. Ebenso gibt es Flinten mit einem 10er-Magazin und einem Pump-Action-System, bei dem ein Kolben bewegt wird und sogleich die nächste Patrone nachgeladen wird. Wie bei einem Double-Action-System kann direkt nach dem Repetieren geschossen werden. Um eine Flinte mit einer Patrone nachzuladen, dauert es W4 Sek. Um ein 10er-Magazin nachzuladen, dauert es 2 + W6 Sek. Nach der 2. Sek. werden die weiteren Sek. zum Nachladen ermittelt. Der Charakter kann dann auch das Nachladen abbrechen. Eine Flinte wird mit 2 Händen geführt. Wegen des Rückstoßes ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Schuss – 2 WM. Nach 30 Metern reduziert sich die Stärke des Treffers je 10 Meter um – 1 TP. Bei Slug-Munition beträgt die Reichweite 50 m, danach reduziert sich der Treffer je 20 m – 2 TP. Abgesägte Flinten, also Flinten mit kurzem Lauf, können auch mit einer Hand geführt werdenwerden. Der Schuss wird dann aber – 2 WM. Die Reichweite beträgt bei abgesägten Schrotflinten nur die Hälfte. Flinten kommen als Jagd-, Sport- und Dienstgewehre zum Einsatz. Bei der Geisterjagd lassen sich Schrotflinten gut einsetzen, indem sie mit Steinsalzpatronen geladen sind.

Forke: Fang- und Gabelgerät zum Fischen oder Aufgabeln von Heu. Das gabelartige Gerät hat eine Stange mit drei oder mehreren Zinken. Die Forke muss im Kampf mit beiden Händen geführt werden. Mit der Forke erreicht man im Kampf eine Reichweite von bis zu 2 Metern. Die Forke kann geworfen werden. WF wird dann aber – 2 WM. Geworfen verliert die Forke nach 5 m je m – 1 TP.

Fußtritt: Tritt mit dem Fuß. Sofern der Angreifer nicht Kampfkunst beherrscht, kann er mit dem Fußtritt nur bis auf Höhe der Brust treffen.

Garotte: Mordinstrument; bestehend aus einem Band, meist aus Metall, an dessen Enden hölzerne Griffe, Metallkugeln oder Schlaufen liegen. Die Garotte wird rasch um den Hals des Opfers gelegt, dann wird mit den Griffen zugezogen und das Opfer dadurch erdrosselt. Zur Ausführung werden beide Hände eingesetzt und eine Doppelaktion wird durchgeführt. Dem Angreifer müssen für das Umschlingen und Heranziehen die TW auf MOT und ST gelingen. Das Opfer kann parieren, aber es hat die Schlinge bereits am Hals. Das Opfer könnte den Angreifer, der hinter ihm steht, mit dem Ellbogen schlagen oder nach hinten treten. Die TW auf REFL und NK werden – 4 WM, weil es eine Parade ins Ungewisse ist. Wenn die Parade gelingt und dem Angreifer schadet, muss der Angreifer vom Versuch des Erdrosselns ablassen. Wenn die Attacke aber gelingt, erleidet das Opfer, je nach TW, bei einer normalen Attacke – 2 LE, bei einer guten Attacke – 3 LE und einen Schock und bei einer meisterhaften Attacke – 3+W6 LE und zwei Schocks. Die Schocks verursachen immer auch – 1 VIT. Je Aktion, sofern es mind. ein guter TW war, muss dem Opfer außerdem ein TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Wird nach der Ohnmacht das Opfer weiter gewürgt, stirbt es.

Gummigeschoss: Patrone aus Hartgummi, die in Flinten und Pistolen geladen werden kann und für den nichtletalen Einsatz gedacht ist. So eine Munition wird in einigen Staaten bei Aufständen in Gefängnissen oder gegen Demonstranten eingesetzt oder für Trainingszwecke genutzt. Bei einer Flinte handelt es sich um entsprechende Streumunition mit dem Kaliber 12/0 oder 12/76. Sie ist als Birdshot, Buckshot oder Slug-Munition erhältlich. Bei Birdshot wird der Treffer W6 x gestreut, bei Buckshot nur W4 x und der Schuss wird – 2 WM. Dafür erhält der normale Treffer + 1 TP mehr. Ansonsten richtet der Treffer 2 / 3 / 3+W6 TP an. Eine Pistole verwendet das Kaliber 9 x 19 mm. Der Einsatz der Waffe mit Gummigeschosse gilt als Schutz- und Defensivwaffe.

Gummigeschoss-Granate: Granate, die auch als „Hornisse" bezeichnet wird. Sie verschießt bei ihrer Explosion harte Gummiteile. Die Gummistücke verteilen sich in einem Umfeld von 11 x 11 m. Jeder Betroffene erleidet W6 Gummigeschosse, die 2 / 3 / 3+W6 TP anrichten. Für jedes Gummigeschoss wird mit dem Wert 12 ermittelt, ob und wie gut das Geschoss auf einen einwirkt. Die Polizei und das Militär dürfen diese Waffe bei schweren Unruhen gegen Aufrührer einsetzen.

Hammer: Werkzeug, das zum Hämmern verwendet wird, oft zum Schlagen auf Nägeln, aber auch zur Bearbeitung von Kunstformen, z. B. bei Steinbildhauern oder Steinmetzen oder auch bei Metallarbeiten. Zum Kämpfen mit dem Hammer wird das Talent SCHLW genutzt. Wurde im Kampf zuvor nicht angesagt mit welcher Seite man zuschlagen will, wird mit der stumpfen Metallkopfseite zugeschlagen. Die stumpfe Seite richtet 4 / 5 / 5+W6 TP an, die spitze Seite 4 / 5 / 5+W12 TP. In der Trefferliste findet sich die spitze Metallkopfseite in der Liste der Klingenwaffen. Sollte der Hammer geworfen werden, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der stumpfe Metallkopf, der spitze Metallkopf oder der Stil das Ziel erreicht. Sollte der Stil das Ziel erreichen, verursacht das lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP.

Haumesser: Das Haumesser ist ein Buschmesser und dient in tropischen Gebieten zum Zerschlagen von Holz und Blattwerk. Es wird auch als Machete bezeichnet. In Krisengebieten wird es oft auch als grausame Kampfwaffe eingesetzt, weil häufig mehrere Schläge nötig sind, um ein Opfer hinzurichten. Der Umgang mit dem Haumesser wird mit dem Talent SCHLW geführt. Das Ergebnis ist in der Trefferliste aber in der Rubrik für Klingenwaffen geführt.

Holster: Ein Holster ist eine Tasche mit Trageriemen oder Gürtel, in dem eine Faustfeuerwaffe eingesteckt werden kann. Das Holster kann um die Hüfte als Gürtel oder am Oberkörper getragen werden. Würde man in einem Schießduell eine Waffe ziehen, wird das Ziehen nicht negativ WM. Würde man eine Schusswaffe hingegen aus der Hose oder aus einem Gürtel herausziehen, würde das Ziehen – 2 WM.

Horn: Auswuchs aus Skleroprotein, meistens als spitzer harter und hohler Überzug über einen Knochenzapfen. Tiere wie Nashörner tragen Hörner. Hörner wachsen ihr Leben lang. Raubjäger machen Jagd auf solche Tiere, um die Hörner teuer zu verkaufen. Raubjagd ist strafbar. Das Horn besitzt + 4 BS und + 6 RS. Sticht ein Tier mit seinem Horn zu, so verursacht das 5 / 7 / 7+W12 TP.

Hufschlag: Tritt mit dem Huf eines Tieres, z. B. von dem eines Pferdes.

Jagd-Armbrust: Handhabbare Armbrust für den Jagd- und Kampfgebrauch. Sie wird mit zwei Händen geführt und verschießt Bolzen. Mit einer Armbrust kann nicht über Hindernisse hinübergeschossen werden. Der Schuss einer Armbrust kann nicht mit einem einfachen TW auf REFL pariert werden. Der Ladevorgang der Armbrust benötigt 20 + W10 Sek. Nach den 20 Sek. muss die weitere Ladezeit ermittelt werden. Die Armbrust hat eine effektive Reichweite von 50 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 10 m um – 1 TP. Die Armbrust ist witterungsanfällig.

Jagdbogen: Sehr kurzer Bogen, der aus Eibe hergestellt wird. Die Sehnen sind ausgefaserte Tiersehnen, die mit Hautleim verstärkt sind. Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Das Nachladen eines Bogens dauert 2 + W4 Sek. Nach der 2. Sek. wird die weitere Ladezeit ermittelt. Der Jagdbogen hat eine effektive Reichweite von 100 m, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert. Ab dem Wert 12 kann der Charakter Bögen ohne Armschutz nutzen, ansonsten erleidet er beim Schießen durch die Sehne am Halte-Arm – 1 TP. Ab dem Wert 12 kann der Charakter über Hindernisse hinwegschießen und somit dahinterliegende Ziele treffen. Dem Schuss eines Pfeiles kann man nur parieren, wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat. Der Jagdbogen ist leicht witterungsanfällig.

Kampfmesser: Großes Messer, das von Trappern genutzt wird oder als Militärmesser zur Grundausstattung eines Soldaten gehört. Wird es geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der Stil oder die Klinge ankommt. Der Stil richtet lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP an. Aufgrund der Länge und Ausrichtung der Klinge ist das öffentliche Tragen in Deutschland verboten.

Kampfschuh: Schwerer Lederschuh für Feldeinsätze, der vorne mit einer schützenden Hartplastik- oder Metallkappe ausgestattet ist. Der Kampfschuh richtet beim Zutreten 1 TP mehr an. Kampfschuhe haben + 4 BS und + 6 RS. Kampfschuhe existieren auch als Kampfstiefel, wobei das Tragen jedoch – 1 WM verursacht. Am Knie schützt der Kampfstiefel jedoch nur + 1 BS und + 2 RS (Leder).

Kette: Die Kette, die eigentlich als Zugwerkzeug dient, kann auch als Schwungwaffe eingesetzt werden. Die Reichweite beträgt 2 oder bis zu 4 m. Eine 2 m lange Kette muss mit zwei Händen geführt werden. Die besonders langen Ketten, die bis zu 4 m weit reichen, können nur von extrem starken Menschen genutzt werden, mit einem ST-Wert von mind. 18. Im Kampf wird die Kette mit dem Talent SCHWW geführt. Die Waffe muss zuvor geschwungen werden, bevor damit zugeschlagen wird. Wird dafür eine Doppelaktion genutzt, kann dies in einer Aktion geschehen, allerdings sind dann zwei TW nötig, nämlich erst auf MOT und dann auf SCHWW.

Kettensäge: Motorisierte Sägekette, die mit Benzin angetrieben wird. Die Kettensäge dient in der Fortwirtschaft als Werkzeug und arbeitet mit rotierenden Ketten, die Schneiden tragen. Wird sie zum Kampf eingesetzt, muss sie mit 2 Händen und dem Talent SCHLW geführt werden. In der Trefferliste hat eine Kettensäge allerdings Auswirkung wie eine schwere Klingenwaffe. Hat der Träger der Kettensäge einen ST-Wert von unter 12, muss zuvor der TW auf ST gelingen, sonst wird der TW auf SCHLW – 2 WM. Bei dauerhaftem Betrieb reicht das Benzin max. eine Stunde. Mit dem W4 kann im Vorfeld ermittelt werden, wie voll der Tank ist. Der Tank hat ein Volumen von einem ½ l.

Keule: Kriegsschläger aus massivem Holz oder Knochen. Große Keulen werden mit zwei Händen geführt und richten im Kampf 1 TP mehr Schaden an.

Knallkörper: Pyrotechnischer Gegenstand, der aufgrund der Explosion seiner Pulverladung einen Knall von sich gibt. Knallkörper werden zu festlichen Aktivitäten verwendet. Knallkörper sind von einer festen Papierhülle umhüllt und mit einem schwachen Explosivstoff gefüllt. Das enthaltende Schwarzpulver ist in geringen Mengen für den Brandeffekt zuständig. Anders als bei wirklichen Sprengstoffen detoniert der Knallkörper nicht, sondern die Hülle zerreißt. Durch den Abbrand des Schwarzpulvers verursacht der Druckanstieg nur diese so genannte Deflagration. Die Druckwelle erreicht dabei kaum die Überschallgeschwindigkeit. Der Knallkörper ist, neben dem Schwarzpulver, noch mit Ton und Erde gefüllt. Die Form des Knallkörpers ist zylindrisch. Um das Schwarzpulver zu entzünden, wird eine Zündschnur angezündet. Der Knallkörper zündet dann in der 5. Sek. Ein Superböller kann durchaus Verletzungen verursachen und zumindest kleine Körperpartien, wie Finger abtrennen. Knallkörper sind oft unzuverlässig, vor allem, wenn sie lange gelagert wurden. Es gibt viele Blindgänger und Querschläger. Außerdem sind sie sehr feuchtigkeitsempfindlich. Die Unzuverlässigkeit mancher Böller kann einen TW auf GL fordern. Misslingt der TW, findet ein Querschläger statt. Der Superböller richtet im Zentrum 3 TP an und im Streufeld von 3 x 3 m 1 TP. Pyrotechnische Knallkörper werden in Deutschland nur zu bestimmten Festivitäten zugelassen. Diese Zulassung wurde in den letzten Jahren zunehmend eingeschränkt. Die stärkeren pyrotechnischen Sätze, die bei großen Feuerwerken eingesetzt werden, sind gesetzlich auf die gewerbliche Nutzung eingeschränkt.

Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock: Als Knüppel gelten alle breiteren Hölzer, die sich als Waffe verwenden lassen. Das können dicke Baumäste oder harte Wurzeln sein, aber auch massive Knochen. Knüppel werden mit zwei Händen geführt. Stuhlbeine lassen sich in jeder Kneipe finden und als Waffe einsetzen, wenn man sie erstmal abmontiert hat. Schlagstöcke und Teleskopschlagstöcke sind aus Hartplastik und Leichtmetall. Der Teleskopschlagstock lässt sich mit einer Aktion ausfahren. Beim Schutzdienst, vor allem in Gefängnissen werden Schlagstöcke eingesetzt.

Köcher: Aus Leder hergestelltes Behältnis, mit dem Pfeile oder Bolzen transportiert werden können. Der Köcher wird mit einem Lederriemen um den Körper getragen. In der Regel werden damit 5 Pfeile oder Bolzen transportiert.

Kofferbombe: Kofferbomben sollen nach außen den Eindruck einer Bombe vermeiden. Sie werden vor allem von Terroristen oder Putschisten verwendet. Im Koffer befindet sich ungefähr 1 Kg TNT (Trinitrotoluol). Der Zünder ist meistens ein Zeitzünder und soll zu einem bestimmten Zeitpunkt hochgehen oder die Bombe wird per Fernzünder ausgelöst. Ein Fernzünder funktioniert auf max. 2 Km Entfernung. Dem Sprengstoff werden oft splitterwirkende Gegenstände hinzugefügt, z. B. Schottersteine, Nägel oder Schrauben. Die durch die Explosion herumfliegenden Schrapnelle haben tödliche Wirkung. Um den Sprengstoff zur Explosion zu bringen, können Batterien verwendet werden und einige Behälter mit Nitroverdünner. Durch den elektronischen Auslöser kommt es schließlich zur Explosion, die eine starke Detonation bewirkt. Die Kofferbombe mit 1 Kg TNT richtet im Zentrum (mit Splitterwirkung) von 21 x 21 m 100 TP an, im Streufeld (mit Splitterwirkung) von 35 x 35 m 50 TP und im Umfeld (mit Splitterwirkung) von 49 x 49 m 7 TP. Jedes weitere Kg TNT erhöht den Wirkungsbereich von Zentrum, Streufeld und Umfeld um 5 m und um je weitere 10 TP. Das Zentrum würde dann 27 x 27 m weit reichen und 100 TP verursachen. Werden der Kofferbombe keine splitterwirkenden Schrapnelle beigemischt, beträgt die Explosion nur 90 – 40 – 5 TP.

Kopfnuss: Der eigene Kopf wird gegen den Kopf des Gegners geschlagen. Der Angreifer erleidet dabei selbst immer 1 TP.

Kralle: Es handelt sich um die Kralle eines starken Tieres oder um die Kralle eines Werwolfs oder einer anderen Kreatur.

Kugel: Kleine Kugel, die als Projektil genutzt wird, z. B. im Blasrohr oder in einer Zwille. Die Kugel kann aus Ton oder Metall sein. Das Blasrohr richtet mit einer Kugel 1 / 2 / 2+W6 TP an. Eine Zwille richtet mit einer Kugel 4 / 5 / 5+W20 TP an. Kugeln können auch versilbert sein und schützen so beispielsweise vor Werwölfen.

Kuhfuß: Der Kuhfuß ist ein Nageleisen zum Herausreißen von Metallnägeln oder zum Aufstemmen oder Aufbrechen von Gegenständen und Türen. Er kann aber auch im Nahkampf als Schlagwaffe eingesetzt werden.

Kurzschwert: Kleines Schwert mit kurzer Klinge, z. B. ein Sax.

Kurzspeer: Kurze Speerwaffe (ca. 1,10 – 1,20 m). Der Kurzspeer bietet den Vorteil, dass er mit einer Hand geführt werden kann. Somit ist die zweite Hand noch für einen Schild o. ä. frei. Wird mit dem Kurzspeer aber schwer hantiert, sollte man 2 Hände benutzen. Ein Kurzspeer reicht 2 Meter weit. Der Kurzspeer kann auch geworfen werden. Die geworfene Waffe verliert nach 15 m je m – 1 TP. Kurzspeere werden häufig von Indianern verwendet.

Kusarigama: Kettenwaffe, an der an einem Ende eine Sichel mit einem Griff befestigt ist und am anderen Ende eine Kugel oder eine Kugel mit Stacheln. Diese Waffe stellt eine Kombination aus Wurf-, Schnitt- und Kettenwaffe dar und ist vielseitig nutzbar; der Umgang muss jedoch erlernt sein. Die Sichel wird in der einen Hand gehalten, um sich damit gegen Angriffe des Gegners zu schützen. Das Zuschlagen mit der Sichel wird mit dem Talent Klingenwaffen ausgeführt. Die geraffte Kette wird mit der anderen Hand geführt, kreisend geschwungen und zur Attacke genutzt, mit dem Talent SCHWW. Durch die Kette kann der Kusarigama auf eine Reichweite von bis zu 2 Metern eingesetzt werden. Dabei wird mit der Kugel am Ende der Kette angegriffen. Das Schwingen der Kette und Kugel und das gleichzeitige Zuschlagen kann mit einer Doppelaktion durchgeführt werden. Dann muss zuerst ein TW auf MOT gelingen und dann der TW auf SCHWW. Ansonsten könnte zwischen dem Schwingen und Zuschlagen noch die Sichel genutzt werden, wenn der Kämpfer beidhändig kämpft. Die Kette selbst kann außerdem zum Würgen eingesetzt werden, dann werden die Talente FM und ST eingesetzt (siehe Garotte!) Für das Kusarigama müssen beide Hände eingesetzt werden. Der Kusarigama ist eine japanische Bujutsu-Waffe und wird häufig zu Folklore-Darstellungen präsentiert.

Liberator: Plastikpistole, die mit Hilfe eines 3D-Druckers hergestellt wird. Sie ist für den einmaligen Einsatz gedacht. Der 3D-Drucker formt 15 entsprechende Plastikteile, die auf einfache Weise zusammengesetzt werden und diese kompakte Plastikpistole ergeben. Auch die Feder besteht aus einer Plastikspirale. Lediglich das Projektil (5,7 x 28 mm) und der Aufschlagstift, der aus einem Nagel besteht, sind nicht aus Plastik. Wer in Besitz eines 3D-Druckers und einer Druckanleitung ist, kann diese Waffe herstellen. Die Herstellung der Waffe kostet gerade mal 35 €, sofern man den Drucker und die Software hat. Ein guter 3D-Drucker kostet hingegen 3.000 €. Der Liberator stellt ein terroristisches Risiko in öffentlichen Gebäuden und Verkehrsmitteln dar, da die Einzelteile bei einem Scann kaum auffallen. Die kleine Pistole kann gut versteckt werden. Das Talent VERST wird + 2 WM. Der häufige Gebrauch der Waffe, schon nach 3 Schüssen, stellt ein erhebliches Risiko durch den abgenutzten Lauf dar. Es besteht Explosionsgefahr. Ein TW auf GL entscheidet darüber. Die Explosion beträgt 3 TP. Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden. Der Schuss wird – 2 WM. Die Reichweite beträgt 10 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je m um – 1 TP. Zum Laden der Patrone braucht es W4 Sek.

Maschinenkarabiner (MK): Sturmgewehr, das Projektile im Einzelfeuer, 3er-Salve und Dauerschuss abfeuert. Ein MK richtet 5 / 9 / 9+W20 TP an. Der Salvenschuss gibt 3 Schüsse je Aktion frei, der Dauerschuss 10 Schüsse je Aktion. Beim Dauerschuss kann die Waffe geschwenkt werden, so dass die 5 Ziele mit je 2 Schüssen getroffen werden. Nach 50 Schuss sollte eine Abkühlpause eingelegt werden. Die Schusseinstellung wird durch einen Riegel geregelt. MK nutzen meistens 30er-Magazine. Das Wechseln des Magazins kostet 2+W6 Sek. Der Spieler ermittelt erst nach der 2. Sek., wie viele weitere Sek. zum Nachladen noch nötig sind. Der MK wird mit zwei Händen geführt. Der Schuss wird – 2 WM, sofern er nicht auf einem Stativ oder auf festem Grund gestützt wird. Der MK hat eine Reichweite von 300 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 100 m – 1 TP. Ein MK lässt sich leicht in wenige Hauptteile zerlegen. Der MK ist eine Militärwaffe, die in den letzten Jahrzehnten auch stark auf dem Schwarzmarkt verbreitet wurde.

Maschinenpistole (MP): Kompakte Dauerschusswaffe, die Projektile im Einzelschuss, in 3er-Salve oder als Dauerschuss von 9 Schüssen je Aktion verschießt und dabei auch geschwenkt werden kann. Beim Schwenken fallen auf die ersten 4 Ziele 2 Schüsse und auf das letzte Ziel 1 Schuss. Das häufig verwendete Kaliber ist 9 x 19 mm. Viele MP haben 10er-, 20er- oder 30er-Magazine. Die MP hat gegenüber einem Maschinenkarabiner den Vorteil, dass sie einhändig geführt werden kann. Der Schuss wird dann bei einer 3er-Salve oder beim Dauerschuss allerdings – 2 WM. Ein Kombinationsschalter sichert die Waffe und ermöglicht die Option ob Einzel-, 3er- oder Dauerschuss. Ältere Modelle können Ladehemmungen haben und die MP muss, wie jede Pistole, ordentlich gewartet werden, um Ladehemmung oder Querschläger zu vermeiden. Hier kann ein TW auf GL erforderlich sein. Eine MP hat eine ungefähre Reichweite von 100 Metern, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 20 m um – 1 TP. Das Wechseln des Magazins kostet 2 + W6 Sek. Der Spieler ermittelt erst nach der 2. Sek, wie viele Sek. noch zum Nachladen nötig sind. Eine MP wiegt ca. 2 Kg. Sie lässt sich ohne Werkzeug leicht zerlegen. An eine MP lassen sich Zielfernrohr und Schalldämpfer anbringen. MP werden in kriminellen Kreisen gerne als Statussymbol verwendet. Polizeiliche Kräfte dürfen MP in besonderen Situationen nutzen, ansonsten ist sie eine Militärwaffe.

Messer / Wurfmesser: Das eigentliche Werkzeug und Haushaltsgerät kann auch als handliche Klingenwaffe eingesetzt werden. Wird das Messer geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob die Klinge oder der Griff das Ziel erreicht. Der Griff richtet nur 1 / 2 / 2+W6 TP an. Spezielle Wurfmesser erreichen ihr Ziel immer mit der Klinge. Das geworfene Messer verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP.

Morgenstern: Archaische Hiebwaffe mit einem ungefähr 50 cm langen Holzstab als Griff, an dessen Ende Metallstacheln eingearbeitet sind oder eine schwere Kugel mit Metallstacheln. Diese Waffe ist ein Abkömmling der Keule. Sie wird als Schlagwaffe geführt, das Ergebnis ist in der Trefferliste jedoch unter Klingenwaffen aufgeführt.

Munitionsgurt: Kette mit Patronen, die für Maschinengewehre genutzt wird. Sie beinhaltet 50, 100 oder 200 Schuss Munition. Die Kette wird in das MG eingelegt und bei Gebrauch eingezogen und die Patronen werden verschossen.

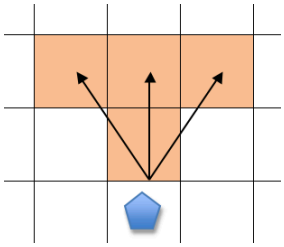
Nunchaku: Die alte japanische Bauernwaffe wurde aus einem Dreschflegel entwickelt. Die oft gleichlangen Griffe waren früher aus Holz. Heute werden sie auch aus Metall hergestellt. Sie sind 30 cm lang und mit einer 10 – 15 cm langen Kette verbunden. Moderne Nunchakus haben die Ketten mit einem Kugellager befestigt. Um das Nunchaku zu verwenden, müssen zwei Hände genutzt werden und zuvor muss eine Kognition genutzt werden, um die Beidhändigkeit zu aktivieren. Zum Kämpfen können verschiedene Aktionen erforderlich sein. Wird ein Griff fortgestoßen, benötigt man eine Aktion, um die Stange zurück in die Hand zu greifen, sofern das gewünscht ist. Werden im Kampf beide Hände eingesetzt, kann die gerade freie Hand keine anderen Aktionen ausführen. Das Nunchaku aus Holz richtet 4 / 5 / 5+W6 TP an. Das metallische Nunchaku richtet einen TP mehr an.

Patronengürtel: Gürtel, der um die Hüfte oder um den Torso geschnallt werden kann. Die kleinen Lederschlaufen können bis zu 25 Patronen beherbergen.

Patronen-Munition: Projektile Schusswaffen verschießen Munition in speziell für sie angefertigten Kalibern. Die gängigsten Kaliber sind in der oberen Liste aufgeführt!

Peitsche: Kurzer handlicher Stab, an dem ein Lederriemen befestigt ist. Die Peitsche setzt einen Schlag in Überschall frei, daher kommt der laute Knall zustande. Im Allgemeinen schlägt man mit der Peitsche zu und zugleich schnellt der Lederriemen zurück. Zur Handhabung nutzt man zwei Aktionen, nämlich ausholen und peitschen. Wird das in einer Doppelaktion durchgeführt, wird für das Ausholen ein TW auf MOT gemacht. Um mit der Peitsche eine Person oder einen Gegenstand zu umschlingen, ist in SCHWW der Wert 15 erforderlich. Nachdem ein Gegenstand oder eine Person angepeitscht wurde, kann sie dann mit der nächsten Aktion (TW auf ST) herangezogen werden. Dies kann auch mit einer Doppelaktion ausgeführt werden. Mit der Peitsche erlangt man eine Reichweite von bis zu 2 Meter.

Pfefferspray: Reizsprühgerät mit einem Pfefferextrakt mit dem Wirkstoff Oleoresin. Pfefferspray wird gegen Bären, Hunde, aber auch gegen Menschen eingesetzt, um sie auf Distanz zu halten. Pfefferspray darf im Bedrohungsfall gegen Tiere und Menschen eingesetzt werden. Wird die Situation jedoch als Unbelangbar erwiesen, kann die Person mit dem Pfefferspray zu gefährlicher Körperverletzung verurteilt werden. Das Militär nutzt Pfefferspray als Übungsmittel, indem die Soldaten damit konfrontiert werden und Trainingsbedingungen überstehen sollten. Die Pfefferspray-Dose beinhaltet 40 ml und lässt sich 4 x einsetzen. Die Spraydose kann, je nach Einstellung, einen Strahl ausstoßen, der 4 m weit reicht oder einen Nebel, der sich konisch 2 m weit ausbreitet. Der Reizstoff wird über die Augen, Nase und Haut aufgenommen und wirkt sofort. Wirkung: Der Betroffene erleidet Atembeschwerden, Hustenreiz und Juckreiz und eine kurzfristige Erblindung. Er erleidet in LE – 2 und VIT – 1. Das betroffene Opfer muss einen TW auf MUT schaffen, sonst erleidet es einen Schreck (ohne weiteren VIT-Abzug). Der Betroffene ist für 5 + W6 Min. fast erblindet. Alle TW die das Sehen beinhalten (also auch Kampftalente) werden – 8 WM. Nachwirkung: Nach der Wirkungszeit muss ein TW auf GL gemacht werden. Misslingt der TW, hält die Sehschwäche noch eine weitere ¼ Std. lang an. Wird das Oleoresin innerhalb der ersten Min. eine ¼ Std. lang aus den Augen und von der Haut abgewaschen, findet keine weitere Sehschwäche mehr statt. Spraydosen stehen unter Druck und sind entsprechend vor Sonneneinstrahlung und Hitze über 50 ° zu schützen.



konische Ausbreitung

Pfeil: Ein Pfeil ist die Munitionsart für einen Bogen. Er besteht aus einer Spitze, heute aus Metall, einem Schaft aus Holz oder Kunststoff und einer Befiederung, um die Flugbahn zu stabilisieren. Pfeile haben gegenüber den Geschossen von Feuerwaffen die Vorteile, dass sie lautlos sind, günstiger in der Herstellung, dass das Nachladen schneller funktioniert und dass man über Hindernisse hinwegschießen kann. Sie richten allerdings auch nicht so viel Schaden an. Auf den Schuss eines Pfeils kann man nur parieren, wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat. Pfeile können auch brennend verschossen werden. Die brennende Substanz muss zuvor am Pfeil befestigt und in Brand gesetzt werden. Der Umgang kann einen TW auf FM erfordern, damit man sich nicht selbst in Brand setzt. Kleine Pfeile werden auch für Blasrohre verwendet.

Pistole: Projektile Faustschusswaffe, die mit einer Hand geführt wird. Sie verschießt Kugeln als Munition und der Schuss bewirkt 4 / 8 / 8+W20 TP. Verschiedene Munitionsarten verändern die Wirkung des Schusses. Gewöhnlich werden Teilmantelgeschosse genutzt. Vollmantelgeschosse sind fürs Militär zugelassen und können Objekte durchdringen. Hohlspitzgeschosse pilzen beim Eintritt auf und durchdringen das Objekt nicht, verursachen aber mehr Schaden. Die Projektile haben unterschiedliche Größen (Kaliber). Ein häufig genutztes Kaliber ist 9 x 19 mm. Ein Magazin besitzt 6 – 20 Patronen. Um eine Waffe mit einem neuen Magazin zu laden, sind 2+W6 Sek. nötig. Erst nach der 2. Sek. wird ermittelt, wie viele Sek. noch zum weiteren Nachladen nötig sind. Die meisten Pistolen sind nach der Entsicherung schussbereit. Eine Kugel bleibt stets im Lauf. Nach dem Schuss wird automatisch die nächste Kugel nachgeladen. Pistolen können Ladehemmungen und Querschläger verursachen, wenn sie nicht regelmäßig gewartet werden. Ein TW auf GL kann dann darüber entscheiden. Einige Pistolen können mit Schalldämpfer, Weißlichtlampe, Laserpointer o. ä. ausgestattet sein. Eine Pistole hat eine Reichweite von 50 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 100 m – 1 TP. Vollautomatik-Pistolen können 3er-Salven abfeuern. Hierfür muss der Wahlschalter entsprechend aktiviert werden. In Deutschland ist der Besitz und das Führen einer Pistole mit schweren Auflagen verbunden.

Pistolenarmbrust: Kleine Armbrust im Pistolenformat, bestehend aus Glas- und Kohlefaser oder aus Leichtmetall und Kunststoffen. Die Pistolenarmbrust wird mit einer Hand geführt und verschießt Bolzen, die 3 / 5 / 5+W12 TP verursachen. Die Pistolenarmbrust ist leicht und witterungsfest und hat eine Reichweite von 40 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 2 m – 1 TP. Der Schuss einer Armbrust kann nicht mit einem einfachen TW auf REFL pariert werden. Zum Laden liegt die Armbrust in der einen Hand. Das Nachladen dauert 20 + W20 Sek. Nach den ersten 20 Sek. werden die weiteren Sek. ermittelt. Die Pistolenarmbrust gilt als Jagd- und Sportwaffe.

Prothese: Künstliche Ersatzgliedmaße, die eine Person nach dem Verlust einer Gliedmaße erhalten kann. Sie wird am Körperstumpen und am Gelenk künstlich befestigt. Die ersten W6 Abenteuer kostet der Einsatz mit dieser künstlichen Gliedmaße bei entsprechenden Handlungen und Bewegungen noch – 4 WM (das gilt auch, wenn man die Prothese bei der Charaktererstellung als PM erhalten hat). Danach bleibt es dann nur noch bei – 2 WM. Das Zuschlagen mit einer Prothese verursacht 1 TP mehr Schaden. Anstrengende Bewegungen mit der Prothese können allerdings auch selbst – 1 LE verursachen.

Rabenschnabel: Archaischer schlanker Kriegshammer, bestehend aus einem Schaft mit einem Hammerkopf, der auf der einen Seite abgeflacht und auf der anderen Seite spitz nach unten gebogen ist. Er wurde ursprünglich für das reitende Heer entwickelt, weil er wesentlich leichter ist, als ein Streithammer. Kurze Rabenschnäbel können mit einer Hand geführt werden, die längeren Rabenschnäbel müssen mit zwei Händen geführt werden. Sofern nichts anderes angesagt wird, schlägt man mit der stumpfen Seite zu. In der Trefferliste ist das Ergebnis bei den Schlagwaffen zu finden. Die spitze Seite findet sich in der Trefferliste unter den Klingenwaffen. Der Rabenschnabel wird aber immer mit dem TW auf SCHLW geführt.

Rammen: Beim Rammen kollidiert jemand mit seinem Körper gegen den Körper einer anderen Person. Durch das Rammen wird der Betroffene 1 m weit fortgestoßen und erleidet bereits 1 / 2 / 2+W6 TP. Die betroffene Person kann dadurch gegen ein Objekt schlagen oder zu Fall kommen, wenn ihr die TW auf REFL und MOT misslingen. Fällt die Person zu Boden, erleidet sie erneut 1 TP. Stößt die Person gegen ein hartes Objekt, z. B. gegen eine Wand, erleidet sie W6 TP. Wenn die Person gegen eine andere Person geschubst wird, erleidet die Person nur 1 TP; aber die darauffolgende Person könnte ebenso einen Schaden erleiden. Immer wenn eine Person irgendwo gegen oder zu Boden fällt, muss außerdem ein TW auf FM gemacht werden. Wenn der TW misslingt, verliert die Person ihre Gegenstände aus ihren Händen.

Rasierklinge: Kleines Metallblatt zum Rasieren. Beim Rasieren verwendet man das TW FM. Beim Kämpfen verwendet man das Talent NK. Das Ergebnis findet sich in der Trefferliste unter Klingenwaffen.

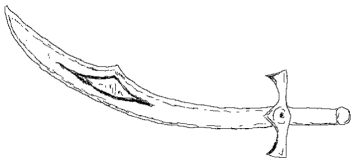
Rasiermesser: Aufklappbares Kurzmesser, das zum Rasieren genutzt wird. Beim Rasieren verwendet man das TW FM. Beim Kämpfen verwendet man das Talent KLW. Das Ergebnis findet sich in der Trefferliste unter Klingenwaffen.

Rauchgranate: Granate, die lediglich viel Rauch freisetzt. Im Zentrum von 7 x 7 m können die Betroffenen überhaupt nichts sehen. Im Streufeld von 9 x 9 m sind alle visuellen Talente – 8 WM (das betrifft auch Kampftalente). Und im Umfeld von 11 x 11 m sind die Talente noch – 4 WM. In offener Umgebung verschlechtert sich die Wirkung um eine Kategorie. Die Rauchgranate hat eine Wirkungsdauer von 5 Min. Rauchgranaten sind nur beim Militär, Filmarbeiten und speziellen Veranstaltungen zugelassen.

Revolver: Projektile Faustschusswaffe, die mit einer Hand geführt wird und deren Munition sich in einer drehbaren Trommel befindet. Ein Revolver verursacht 5 / 7 / 7+W20 TP. Die Projektile haben unterschiedliche Größen (Kaliber). Ein Revolver muss nicht entsichert werden, aber vor dem ersten Schuss muss der Hahn gespannt werden. Nach dem Schuss dreht sich die Trommel automatisch weiter und der nächste Schuss kann erfolgen. In die drehbaren Trommeln können, je nach Revolvertyp, 6, 8, 10 oder 12 Patronen eingelegt werden. Nach dem Schuss bleibt die leere Patronenhülse in der Trommel. Der Revolver hinterlässt also keine ausgeworfenen Hülsen. Der Revolver ist relativ witterungs- und schmutzunempfindlich und muss nicht oft gewartet werden. Revolver sind außerdem sehr leicht zu reinigen. Sollte doch mal eine Fehlzündung vorkommen, lädt das Trommelsystem gleich die nächste Kugel nach. Die meisten Revolver bieten eine Reichweite von 50 Metern, danach reduziert sich Stärke des Schusses je 100 m um – 1 TP. Zum Nachladen des Revolvers werden 10 + W20 Sek. benötigt. Nach den ersten 10 Sek. entscheidet der Würfel darüber, wie viele weitere Sek. noch gebraucht werden. Mit einem Speedloader dauert es nur 5 + W6 Sek. Dabei wird die komplette Trommel geladen, sofern der Revolver dafür geeignet ist. Besonders alte Revolver mit Gravuren werden teuer gehandelt. Der Revolver fällt unter das Waffengesetzt. Der Besitz und das Führen werden in Deutschland streng gehalten.

Rohr: Metallstange, z. B. aus einer Abflussleitung oder einem Heizungsrohr. Zum Kämpfen wird das Talent SCHLW genutzt.

Säbel: Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe. Sie wurde im Mittelalter vor allem bei semitischen Völkern verwendet.



Sai: Japanisch geprägte gabelförmige kurze Klingenwaffe, die bei Block-, Schlag- und Stoßtechniken eingesetzt wird. Das Sai ähnelt einer Gabel, mit einer Mittelzinke, die dreimal so lang ist, wie die beiden äußeren Klingen. Das Sai ist ungefähr 50 cm lang. Kämpfer nutzen häufig zwei Sai und tragen gelegentlich auch noch ein drittes Sai bei sich, sollten sie eines der Sai werfen. Mit dem Sai lassen sich Schwerter abblocken und einfangen. Ein Kämpfer kann eine Parade nutzen, um das gegnerische Schwert mit dem Sai abzufangen und dann mit einer nächsten Aktion das gegnerische Schwert brechen, indem mit dem anderen Sai dagegen geschlagen wird oder mit dem Fuß oder anders. Beim Brechen des Schwertes ist nicht entscheidend, wie gut welcher TW ausgeführt wurde. Für den Umgang mit dem Sai wird das Talent KLW genutzt. Wird das Sai geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob die Klinge oder der Griff das Ziel trifft. Trifft der Griff, verursacht das lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP.

Schalldämpfer: Vorrichtung an der Mündung einer Schusswaffe (MP, Pistole, Scharfschützengewehr), um den Schall und das Mündungsfeuer zu reduzieren. Durch den Schalldämpfer ist ein Schuss fast lautlos. Für einen Schalldämpfer wird in der Regel Unterschallmunition benötigt. Der Schuss verursacht bei Unterschallmunition 1 TP weniger.

Scharfschützengewehr: Büchse, bzw. Halbautomatik-Gewehr mit hoher Reichweite. Es verursacht 6 / 10 / 10+W20 TP und hat eine Reichweite von bis zu 1 Km, danach reduziert sich die Stärke des Treffers je 100 m – 1 TP. Die hohe Reichweite wird durch den speziellen, langen Lauf und dem besonderen Projektil (häufig Kal. 7,62 x 51 mm) mit hoher extensiver Treibladung erreicht. Vor dem ersten Schuss muss eine Kugel geladen werden. Nach dem Schuss wird die nächste Kugel automatisch nachgeladen. Das Magazin beherbergt 10 Patronen. Das Scharfschützengewehr ist 1 m lang, besteht aus Aluminium und ist mit polymerem Plastik überzogen und ist darum besonders leicht (6 Kg) und gleichzeitig ist es robust. Es ist besonders schmutz- und witterungsunanfällig und wird darum auch von Scharfschützen genutzt, die damit im Gebirge, Dschungel und in Wüstenregionen operieren. Es lässt sich bei – 40 ° einsetzen und auch mit dicken Fausthandschuhen bedienen. Das Scharfschützengewehr lässt sich durch einfaches Schrauben leicht auseinandernehmen, der Kolben lässt sich seitlich zusammenklappen und schließlich passt das Gewehr in einen unauffälligen Hartschalenkoffer. Wird das ausklappbare Zweibeinstativ eingesetzt, wird der Schuss + 2 WM. Außerdem besitzt das Scharfschützengewehr ein Zielfernrohr, wodurch der TW auf SINN beim Zielen + 1 WM wird. Soll der Schuss jeweils über 1 Km hinausgehen, wird der TW beim Zielen auf SINN – 1 WM. Das Scharfschützengewehr kann mit einem Schalldämpfer ausgestattet werden, wodurch Schüsse leiser austreten. Da die Patrone eigentlich mit Überschall fliegen würde und dadurch dennoch einen Knall erzeugt, wird bei Schalldämpfern Unterschallmunition eingesetzt, wodurch der Schuss kaum mehr zu hören ist. Der Schalldämpfer drosselt die Reichweite jedoch auf 200 m und die Unterschallmunition reduziert die Stärke des Schusses – 1 TP. Scharfschützengewehre werden in Deutschland nur von polizeilichen Spezialkommandos oder vom Militär verwendet.

Schilde: Schilde dienen als Schutzwaffe gegen Hieb- und Stichwaffen und Wurfgeschosse. Der Schild besteht Holz, Flechtwerk und Leder oder aus Metall. Auch Hornpanzer werden als Schilde verwendet. Schilde tragen oft das Wappen ihrer Herolde. Der Schild wird mit dem Talent SCHLW geführt. Meistens wird er in der ungeübten Hand geführt, dann wird der TW beim Umgang mit dem Schild – 2 WM. Er lässt sich als Paradewaffe einsetzen, schützt aber auch direkt einige Körperpartien. Ebenso kann man mit einem Schild zuschlagen und ihn zum Rammen benutzen. Beim Zuschlagen und Rammen verursacht der Schild 2 / 3 / 3+W6 TP. Wird gleichzeitig eine andere Waffe verwendet und man will mit der Waffe und dem Schild gleichzeitig agieren, muss beidhändig gekämpft werden. Je nach Material haben Schilde unterschiedlichen BS und RS. Holz besitzt + 2 BS und + 4 RS und Metall + 6 BS und + 8 RS. Polygen-Schilde, die von der Polizei oder beim Militär genutzt werden, schützen mit + 10 BS und + 20 RS. Vor und während des Kampfes sollte der Spieler mitteilen, wie sein Charakter seinen Schild hält und welche Körperpartien dadurch geschützt sein sollen. Schilde gibt es in unterschiedlichen Formen und Größen:

- Buckler: Runder Faustschild, der die Hand und den Unterarm schützt.
- Rundschild: Runder oder ovaler größerer Schild, der die Hand und den kompletten Arm schützt. Er kann auch gut schützend vor den Torso gehalten werden. Er wird gerne von Ruderern auf See genutzt.
- Dreieckschild: Dreieckig geformter, flacher und relativ kleiner Schild, der vom Oberkörper zum Glied schützt.
- Langspitzschild: Durch die untere verlängerte Seite schützt er vom Bein bis zum Oberkörper oder wenn man ihn hochhält, vom Kopf bis zum Glied. Er wird häufig von Infanteristen genutzt. Allerdings ist ein TW auf ST nötig, sonst werden die TW – 2 WM. Und das dauerhafte Tragen kostet VIT.
- Turmschild: Er schützt vom Oberkörper bis hinunter zu den Beinen oder man stellt ihn ab, dann schützt er von den Füßen bis zum Bauch. Kniet man sich dahinter, kann man komplett verborgen sein. Das Tragen des Turmschildes verlangt einen TW auf ST, sonst werden die TW – 2 WM. Und das dauerhafte Tragen kostet VIT.
- Setzschild: Er ist 1,50 bis 2 m hoch und bietet einen oder mehreren Personen Schutz. Im Mittelalter wurden sie zum Schutz von Bogenschützen oder für einen Schildwall eingesetzt. Setzschilde dienen heute als taktische Einsatzschilde, die mit Sichtfenster ausgestattet sind und von der Polizei oder vom Militär genutzt werden. Das Tragen des Setzschildes verlangt einen TW auf ST, sonst werden die TW – 2 WM. Und das dauerhafte Tragen kostet VIT.

Schlaghandschuh: Lederhandschuh, in dem oberhalb der Fingerknochen kleine Metallkügelchen eingearbeitet sind. Polizeikräfte benutzen Schlaghandschuhe bei Einsätzen mit möglichen Gewaltkonflikten. Auch Straßengangs verwenden diese Handschuhe häufig. Sonstige Handlungen mit dieser Hand werden beim Tragen des Schlaghandschuhs – 1 WM. Der Schlaghandschuh gilt als Defensivwaffe.

Schlagring: Handwaffe aus einem Griff, durch den die Finger der Faust gesteckt werden und der Faustschlag dadurch einen höheren Schaden anrichten kann. Schlagringe bestehen heute aus Metall. Wird die Hand für eine andere Tätigkeit genutzt, während man den Schlagring trägt, werden mögliche TW – 2 WM. Der metallische Schlagring verstärkt den Faustschlag um + 2 TP.

Schleuder: Fernkampfwaffe, die früher von Viehhirten genutzt wird, um wilde Tiere abzuwehren. Mit der Schleuder wird ein Stein verschossen, der zuvor in eine Leder- oder Holzmulde eingelegt wurde, die wiederum an zwei Seilen befestigt ist. Die Seile werden geschleudert und dann wird eines der Enden losgelassen, woraufhin der Stein auf sein Ziel zufliegt. Das Schwingen und das Abwerfen stellen eine Aktion dar, die aber auch mit einer Doppelaktion getätigt werden kann. In dem Fall muss für das Schleudern erst ein TW auf MOT gelingen und dann zum Ausschießen der TW auf SCHWW. Mit der Schleuder erreicht ein Stein die hohe Geschwindigkeit von über 100 m/Sek. Sie ist damit die schnellste natürliche Fernkampfwaffe und kann auch nicht von einer Person mit einem REFL-Wert von 18 pariert werden. Die Schleuder hat eine effektive Reichweite von 100 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert. Zum Laden der Schleuder sind 1+W4 Sek nötig. Die Auswirkungen der Schleuder finden sich in der Trefferliste bei den Schlagwaffen.

Schürhaken: Der Schürhaken ist eine Eisenstange zum Feuerschüren.

Schwert: Klassische Hieb- und Stichwaffe. Das Schwert gehört zur Grundausstattung von Rittern. Das Schwert wird mit zwei Händen geführt. Führt man das Schwert mit einer Hand, muss der TW auf ST gelingen, sonst wird der Einsatz – 2 WM. Sammlerstücke können durchaus teuer gehandelt werden.

Sense: Landwirtschaftliches Grasschneidegerät, das zum Abschneiden von Gräsern eingesetzt wird. Die Sense wird mit zwei Händen geführt. Mit ihr hat man eine Reichweite von bis zu 2 Metern.

Shuriken: Wurfstern, der seinen Ursprung bei den japanischen Ninjas hat. Nach einer Reichweite von 10 Metern verliert die Stärke des Wurfes je Meter – 1 TP. Shurikens fallen unter das Waffengesetz.

Silberlegierung: Munition, wie Patronen, Bolzen oder Pfeile können versilbert werden. Dies kann zum einen dekorativ wirken, dient aber eigentlich zur Jagd auf Werwölfen und bestimmten anderen Para-Kreaturen. Werwölfe erleiden dadurch Schaden, der lange nicht regeneriert werden kann. Sie können dadurch zu Tode kommen.

Skalpell: Medizinisches, feines Sezierbesteck für chirurgische Arbeiten. Im Kampf wird es mit dem Talent KLW geführt. Zum Operieren wird das Talent FM genutzt.

Speedloader: Schnellspanngerät, mit dem die Trommel eines Revolvers komplett neu geladen werden kann. Der Ladevorgang dauert dadurch nur noch 5 + W6 Sek.

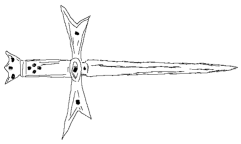
Sprengstoffweste: An einem Gürtel oder einer präparierten Weste oder aber auch an einem hergestellten Tragegestell werden Sprengladungen befestigt, die über einen Zünder zur Detonation gebracht werden. In den meisten Fällen werden solche Sprengstoffwesten von Selbstmordattentätern verwendet. Der Sprengstoff ist häufig mit kleinen Schrapnellen versehen, um eine Splitterwirkung zu erzielen. Das können Nägel, Schrauben, Schraubenmuttern oder Schottersteine sein. Sprengstoffwesten werden versteckt unter der Kleidung getragen. Damit die Weste nicht auffällig ist, muss dem Charakter der TW auf Verstecken gelingen. Übliche Sprengstoffwesten bergen 6 C4-Stangen, die miteinander durch einen Zünder verbunden sind. Sie richten im Zentrum von 15 x 15 m 35 TP an (mit Schrapnellen 40 TP), im Streufeld von 21 x 21 m 25 TP (mit Schrapnellen 35 TP) und im Umfeld von 25 x 25 m 5 TP (mit Schrapnellen 10 TP auf 31 x 31 m). Für die Sprengstoffweste wird ein elektronischer Direktauslöser genutzt.

Stativ: Ein ausklappbares Zweibeingestell, das unter dem Lauf eines Maschinenkarabiners oder Scharfschützengewehres befestigt ist und ausgeklappt werden kann. Das Gewehr wird auf dem Stativ gestützt, woraufhin der Schuss + 2 WM wird. Das Stativ gehört nicht bei allen Maschinenkarabinern zur Grundausstattung.

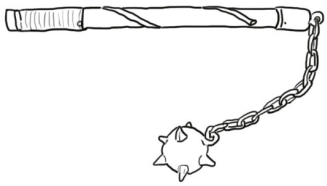
Stein: Ein Stein kann im Kampf eingesetzt werden, um direkt jemanden damit zu schlagen. Hierfür wird das Talent NK eingesetzt. Der Stein kann auch gegen jemanden geworfen werden. Hierfür wird das Talent WF genutzt. Wird ein Stein geworfen, verliert er nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Wird ein Stein mit einer Schleuder verschossen, wird das Talent SCHWW genutzt; wird ein Stein mit einer Zwille verschossen, wird das Talent FK genutzt.

Steinsalzpatrone: Patronen aus Steinsalz werden vor allem in Flinten eingesetzt. Die Patrone streut wie übliche Flintenmunition. Sie stellt einen nichtletalen Schuss dar, der 2 / 3 / 3+W6 TP verursacht. Bei 12-Gauge-Munition wären es 3 / 3 / 3+W6 TP. Steinsalzpatronen können zu Übungszwecken genutzt werden, aber auch zur Gefahrenabwehr. Mit Steinsalz lassen sich aber auch Geister abwehren, die durch den Kontakt – 5 VIT und evtl. einen Schock erleiden, wenn ihr automatischer TW auf WS misslingt. Sinkt bei einem Geist die VIT dadurch in den kritischen Bereich, entschwindet der Geist in die Immaterielle Ebene, wo er W100 Min. lang verbleiben muss. In Deutschland ist der Besitz von Flinten verboten, sofern man sie nicht lizenziert als Sammler- oder für Jagdzwecke benutzt.

Stilett: Kurze Stichwaffe mit scharfer Klinge. Wurde in der Antike häufig vom Adel als schmückender Gegenstand getragen und konnte notfalls auch zur Verteidigung eingesetzt wird. Heute findet sich das Stilett eher als kunstvoller Brieföffner. Will man mit dem Stilett werfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der Griff oder die Klinge das Ziel erreicht. Der geworfene Griff richtet nur 1 / 2 / 2+W6 TP an. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Altertümliche Stilette haben Sammlerwert und gelten als Sammlerwaffen. Ansonsten sind sie Schutz- und Defensivwaffen.



Streitflegel: Archaische Hiebwaffe, an dessen Griff eine Metallkette befestigt ist und an dessen Ende eine Eisenkugel oder Eisenstange hängt, die mit Metallstacheln versehen ist. Sie wurde aus dem bäuerlichen Flegel heraus für kriegerische Zwecke entwickelt.



Streitkolben: Auch als Schlägel bekannt; ca. 90 cm langer Stab, der am oberen Ende einen gefächerten Metallkopf besitzt. Die Waffe wurde früher vom Reiterheer eingesetzt, später in edler Form auch als Zepter von Königen verwendet.

Taschenpistole (Lilliput): Die Lilliput ist eine berühmte, extrem kleine Taschenpistole, die 1920 – 1930 in Deutschland hergestellt wurde. Ihr Name ist angelehnt an die kleinen Bewohner in dem Roma „Gullivers Reisen". Die Lilliput ist extrem kompakt, passt gut in die Handfläche und lässt sich gut verstecken. Der TW auf VERST wird + 2 WM. In die Lilliput passen 6 Patronen. Für die Lilliput existieren die speziellen Kaliber 4,25 mm (1.67 Lilliput) oder 6,35 mm Browning (.25 ACP). An der linken Seite hat die Waffe eine manuelle Sicherung. Bei der halbautomatischen Waffe muss vor dem ersten Schuss der Hahn gespannt werden, danach kann einfach weitergeschossen werden. Die Waffe hat nur eine geringe Reichweite von 5 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je m – 1 TP. Der Schuss wird generell – 2 WM. Zum Nachladen des Magazins werden 10 + W20 Sek. benötigt. Nach den ersten 10 Sek. entscheidet der Würfel über die weiteren Nachlade-Sek. Die Lilliput-Taschenpistole wurde nach dem Zweiten Weltkrieg nicht mehr produziert und wurde in Europa zu einem Sammlerstück. Auch das ursprüngliche 4,25 mm-Kaliber ist seitdem kaum noch verfügbar.

Taser-Pistole: Elektroschockgerät zur Gefahrenabwehr, das einen Stromschlag verursacht. Das Gerät kann kontinuierlich Strom ausstoßen, wenn der Angreifer es so nutzt. Der Stromschlag wird dann je Aktion auf das Opfer übertragen. Bei einem Taser ist kaum wichtig, wo man getroffen wird oder wie gut der TW war. Der Strom wird auf den ganzen Menschen übertragen. Eine Taserwaffe verursacht – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Die Taserwaffe kann jedoch kontinuierlich, bis zu 5 Aktionen lang Strom übertragen, wenn der Abzug weiter gedrückt gehalten wird. Bei der Taser-Pistole wird eine Kartusche mit Widerhaken verschossen. Die Reichweite beträgt max. 7 m. Der Schuss ist leise, man hört nur das Tackern der Waffe durch die Übertragung des Stroms. Der Schuss durchdringt 5 cm dicke Bekleidung und krallt sich durch kleine Nadeln fest. Gleichzeitig wird Strom übertragen. Nach 5 Entladungen ist die Taserkartusche leer. Nach Gebrauch muss sie ausgetauscht werden. Dieser Taser birgt Gefahren: Die Nadeln können Augen oder Arterien verletzen und die Stromzufuhr ist gefährlich für Herzleidende. Die Nutzung der Elektroschockpistole ist polizeilichen Spezialkräften gestattet. Um aber auch hier einen Missbrauch zu vermeiden, verschießen die Geräte zugleich Konfetti mit der Seriennummer.

Taser-Viehtreiber: Der Viehtreiber ist ein Taser in Form eines Handgeräts, das aussieht wie eine lange Gabel. Während die Spitze an das Vieh (oder an eine Person) gehalten wird, muss gleichzeitig der Abzug gedrückt werden. Es sind also 2 Aktionen (die auch als Doppelaktion mit den TW FM und FK ausgeführt werden). Nach 50 Entladungen ist der Viehtreiber leer. Der Akku kann an einer Steckdose aufgeladen werden oder muss ausgetauscht werden. Die Stromzufuhr löst – 1 LE und evtl. einen Schock aus, wenn der automatische TW auf WS misslingt.

Tränengasgranate: Granate, die das Gas 2-Chlorbenzylidenmalonsäuredinitril (CS-Gas) oder Dibenzoxazepin (CR-Gas) freisetzt. Der Reizstoff verbreitet sich durch Rauch und verursacht Schmerzen und Tränenfluss in den Augen. Der Rauch hält an dem Ort 1 + W6 Min. an, je nach Wind. Im Zentrum von 7 x 7 m können die Betroffenen überhaupt nichts sehen. Im Streufeld von 9 x 9 m sind alle visuellen Talente – 8 WM (das betrifft auch Kampftalente). Und im Umfeld von 11 x 11 m sind die Talente noch – 4 WM. In offener Umgebung verschlechtert sich die Wirkung um eine Kategorie. Der Reizstoff bewirkt Schmerzen, wenn der TW auf WS misslingt, nämlich – 1 LE und – 1 VIT. TW werden im Zentrum – 6 WM, im Streufeld – 4 WM und im Umfeld – 2 WM. Die Tränengasgranate kann geworfen werden oder sie wird beim Militär oder der Polizei mit Granatwerfer verschossen. In der 3. Aktion detoniert die Granate.

Unterschallmunition: Munition, die unterhalb der Schallgeschwindigkeit von 343 m/Sek. fliegt. Sie ist leiser als herkömmliche Überschallmunition und vermeidet den Überschallknall, aber der Schussknall bleibt hörbar, solange kein Schalldämpfer genutzt wird. Pistolen mit Schalldämpfer nutzen darum Unterschallmunition. Der Schuss richtet – 1 TP weniger an und erreicht max. Reichweiten von 200 Metern. Unterschallmunition wird für die Kaliber 9 x 19 mm (für Pistolen) und 7,62 x 51 mm (für Scharfschützengewehre) angeboten.

Weißlichtlampe: Lampe, die häufig an Waffen montiert wird und einfaches Licht freisetzt.

Würgen: Beim Erwürgen drückt der Täter mit seinen Händen den Hals des Opfers ab, wodurch das Opfer keine Luft mehr bekommt und erstickt. Das Erwürgen ermöglicht einen lautlosen Angriff. Das Zudrücken muss mit zwei Händen vollzogen werden. Es ist also eine Kognition auf Beidhändigkeit nötig und danach ein TW auf NK. Alternativ kann man mit dem Kampftrick „Würgegriff" mit einer Hand zudrücken. Der Gegner kann auf verschiedene Weise parieren, indem er z. B. zuschlägt, seinen Gegner wegschubst usw. Misslingt die Parade, erleidet das Opfer je nach TW bei einer normalen Attacke – 1 LE, bei einer guten Attacke – 2 LE und einen Schock und bei einer meisterhaften Attacke – 2+W6 LE und zwei Schocks. Die Schocks verursachen immer auch – 1 VIT. Je Aktion, sofern es mind. ein guter TW war, muss ein TW auf LE gelingen, sonst wird das Opfer ohnmächtig. Wird nach der Ohnmacht des Opfers weiter gewürgt, stirbt das Opfer. Der Täter kann auch „Powerwürgen" einsetzen, wenn er die Power-Attacke zuvor aktiviert hatte. Durch die Psinetik Maluskinese kann der Psinetiker sein Opfer auch auf Entfernung psinetisch erwürgen.

Wurfspieß: Kurzer Wurfspeer, bestehend aus einem Speerende oder aus zwei Gabeln. Der Wurfspieß wird zum Fischen eingesetzt. Er kann geworfen werden und besitzt am Ende ein Seil, damit die Beute eingeholt werden kann. Wird der Wurfspieß geworfen, verliert der Wurf nach 10 Metern je Meter – 1 TP.

Zielfernrohr: Ein modernes Zielfernrohr besitzt Techniken wie Zoomfunktion, Restlichtverstärker, Infrarotsicht und Thermographieblick. Zielfernrohre können an fast allen Fernkampfwaffen angebracht werden und unterstützen so deren Einsatz. Beim Zielen wird der TW auf SINN + 1 WM.

Zwille: Y-förmiges Holz-, Kunststoff- oder Metallstück, mit einem aus Kautschuk hergestellten Gummi, mit dem ein Stein aus einem Einlegeriemen verschossen wird. Die Zwille wird vorwiegend genutzt, um Köder beim Fischen auszuschießen. Für die Zwille wird das Talent FK genutzt. Der Ladevorgang beträgt 1 + W4 Sek. Die Reichweite beträgt 50 Meter, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert. Die Auswirkungen der Zwille finden sich in der Trefferliste unter Schlagwaffen. Der Schuss aus einer Zwille lässt sich nicht mit einem einfachen Wurf auf REFL parieren.